ps2 xbox gc psone psp gba ds dc xbox360 ps3 wii

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
Battlefield 2: Modern Combat
Urban Chaos: Riot Response
Syphon Filter: Dark Mirror
Dancing Stage: Mario Mix
Elder Scrolls IV: Oblivion
MGS4: Guns of Patriots
Winning Eleven 10
Kingdom Hearts II
SingStar Rocks!
Final Fantasy XI
Top Spin 2
Lemmings
The Outfit
Okami
Exit

PSX EXTREME

7.99 w tym 7%VAT
Największy w Polsce magazyn o konsolach

Czerwiec '06
106



E3 2006

PLAYSTATION 3
już graliśmy !

INDEX 340698 ● ISSN 1429 172X
PSX
9 771429 172043 06

TAKŻE: CENY I NOWE MOŻLIWOŚCI KONSOL NEXT GENOWYCH ★ GRAMY NA WII ★ PUBLICYSTYKA: JAK POWSTAJĄ GRY? TEORIA VS PRAKTYKA ★ NAJWIĘKSZE WPADKI W HISTORII BRANŻY ★ Z ŻYCIA TWÓRCÓW GIER



▲ O dziwo na stoisku z PlayStation 3 nie było tłumów i bez problemów można było zagrać we wszystkie tytuły

▲ Ej, Butch, ale bez tych konsol się w Redakcji nie pokazuj.)



◀◀ Zadowolony "kumpel Kosa" - Peter Moore, chwali się i ma czym GTA4 będzie też na Xboxa 360



Okładka PlayStation 3 (Sony)



▲ Kolejka oplatająca powierzchnię wystawową Nintendo (2 godz. stania). Każdy dziennikarz chciał zagrać na Wii, szczególnie po tym, co pokazał Miyamoto podczas konferencji. Nintendo trafiło w dziesiątkę.

CZERWIEC 2006/PE#106

Hardkor

DREAMCAST LIVES 4EVER 75
EX-RAY 74
GRACZPOSPOLITA 66
JAK POWSTAJĄ GRY? 68
MUZYKA GRACZA 71
OD GRACZA DLA GRACZY 64
ORIEM MANIAKA 67
PSX NOT DEAD! 75
SŁOWNICZEK GRACZA 76
SZARA STREFA 62
TO BYŁO GRANE 72
Z ŻYCIA TWÓRCÓW GIER 63
ZAPRASZAMY DO RERLAMY 70

PLAYTESTY

OKAMI 9
WINNING ELEVEN 10 14

OPISY

DRAGON QUEST VIII 87
TERREN S 81

INNE

GDC 2006 NADZIEJA DEVELOPERA 4
OPOWIEŚCI SKRYPTY 93

ONLINE

DEAD OR ALIVE 4 79
FULL AUTO 78
PERFECT DARK ZERO 78
QUAKE 4 78

KONKURSY

HC ROOM 91
TELEXTREME 80, 84
TURNIEJ GRAN TURISMO 4 84

REGION DVD

..... 94

Wiltamy po raz 106-ty. Nie uwierzycie, ale w momencie, gdy piszę ten wstępniak, jeszcze nie skończyła się najważniejsza impreza w branży gier wideo - targi E3. Cyki wydania tego numeru jest dograny co do godziny, żeby tylko zdążyć zaprezentować Wam pierwszych 9 stron relacji z Los Angeles, gdzie polecał Butcher. Karty już wyłożone. Gier jest zatrzęsienie, rożnych nowinek całe masa, a rewolucji no właśnie - tej nie będzie. Postęp w dziedzinie grafiki jest widoczny, tyle że niewielki. Mimo wszystko jestem bardzo zadowolony z tego, co pokazało Sony. Nie było Killzone, nie było grywalnego MGS4, a mimo to pozostałe produkcje o ile nie wyrywają z butów, to bardzo dobrze rokują tej platformie. No i Dual Shock przestał przypominać banana, mało tego - dorobił się sensorów ruchu (Wii?). Znana jest też data premiery i cena konsoli, ale o tym już przeczytacie na kolejnych stronach magazynu.

Microsoft z Xboxem 360 również zrobił dobre wrażenie, wystawiając silną linię gier, w większości grywalnych. Gears of War zjada wszystko - to absolutny numer 1 wśród grywalnych tytułów na E3. Do tego Moore i Gates przedstawili całkiem interesujące plany rozwoju społeczności Graczy online. No i będzie Halo 3! Ekipa z Redmond prowadzi minimalnie w wyścigu, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że Rockstar zapowiedziało GTA4 na październik 2007, "równocześnie" na PS3 i X360. Już dziś czytam na forach internetowych, że Gracze noszą się z zamiarem kupna nowego Xboxa zamiast PS3. No to się porobiło. Moore ze szczęścia zrobił sobie tatuaż GTA4 i wcale mu się nie dziwię. Ta gra to prawdziwy dopalacz dla sprzedaży systemu. Zresztą Microsoft na E3 ogłosił oficjalnie, że przed końcem roku zamierza rozszerzyć dystrybucję konsoli Xbox 360 o kolejne 4 kraje Europy, w tym również Polskę (o czym informowaliśmy już miesiąc temu). Super!

Nintendo z Wii (Revolution), jak doskonale wiecie, obrało inną drogę. Nowa nazwa konsoli wywołała burzę dyskusji już przed E3, zaś na samych targach Ninny obronło swojego "pilota-pada", który - jak się okazało - jest całkiem trafionym patentem w morzu monotonii zalewającej rynek. *"Jeśli chcecie zobaczyć następną generację, to jesteście w złym miejscu. Wii to nie next-gen, to absolutnie nowość. Nie chodzi już o wygląd gier, tylko o doznania płynące z zabawy"* - powiedział Reggie Fils-Aime rozpoczynając konferencję Nintendo. Jak się już domyślacie, gry na Wii nie porażają grafiką, pozostając mniej więcej na poziomie dzisiejszych current-genów i dobrze. Obejdzie się bez dublowania z posunięciami konkurencji (HDTV nie będzie 'wymagany'), nie będzie trzech podobnych konsol stacjonarnych (i konwersji 'z litości' dla Big N), NIE BĘDZIE NUDNO. Bardzo dobry ruch Nintendo. Ja uwierzyłem w ten sprzęt, spodziewając się takiego uderzenia w sektor stacjonarny, jaki obecnie obserwujemy na polu handheldów.

Po konferencji Sony, którą pewnie wielu z Was oglądało albo w jakiejś zagranicznej telewizji, albo za pośrednictwem Internetu, można mieć mylne wyobrażenie co do kondycji konsoli PS3. Co innego zobaczyć filmiki, a co innego zagrać w gry, które prezentowane były na stanowiskach w hali Power! Sony jeszcze niedawno było bardzo zajęte wyciskaniem kasy z PS2 (prawidłowo) i teraz dopiero zaczyna pokazywać pazurki. Można odnieść wrażenie, że ich plan opiera się o takie puzzle: kawałek Xboxa 360, kawałek Wii i kawałek od siebie. I wiecie co Wam powiem? To może być dobra strategia. I jeszcze jedna ważna kwestia - Sony jako jedyne stara się supportować swoją konsolę current-gen (PS2), a przynajmniej o takim supporcie zapewnia. Co prawda na razie poza doskonałym God of War 2 oraz Rogue Galaxy niewiele jest głośnych i wysokobudżetowych produkcji, ale mam nadzieję, że pod słowem "support" nie kryje się masa niskonakładowych crapów. W sumie na E3 pokazano ponad 100 tytułów na PS2, co nie jest złym wynikiem, bo konkurencja wypadła dużo gorzej na Xboxa niecałe 50 gier, na Gacława około 30. Koniec cyferek. Za miesiąc druga część relacji. Na zadane w poprzednim wstępniaku pytanie „middle-gen czy next-gen?", po E3 odpowiedź jest już bardziej klarowna. Next. □ [ściera]

recenzje

PS2 PlayStation 2

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY 32
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 32
KINGDOM HEARTS II 46
SINGSTAR ROCKS! 52
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS 34
URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE 50

Xbox

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY 32
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 32
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY 44
URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE 50

GameCube

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY 32
DANCING STAGE: MARIO MIX 53

Xbox 360

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY 32
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT 36
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION 38
FINAL FANTASY XI 54
THE OUTFIT 43
TOP SPIN 2 42

POCKET

GBA Dual Screen PSP

DR. KAWAŚNIMA'S BRAIN TRAINING 57
DRILL DOZER 56
EXIT 60
LEMMINGS 61
NANOSTRAY 57
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY 58
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX 60
SUPER PRINCESS PEACH 58
SYPHON FILTER: DARK MIRROR 61
TALES OF PHANTASIA 56
TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 58
WORMS: OPEN WARFARE 59

Pila

CO NOWEGO?

GDC 2006 NADZIEJA DEVELOPERA

Jeśli chcesz wchłonąć kilka darmowych drinków i zrobić sobie fajne fotki z hostessami - uderzasz na E3. Jeśli natomiast pragniesz poznać opinie ludzi, którzy w branży mają do powiedzenia coś naprawdę ważnego, jest tylko jedno miejsce do sprawdzenia - Game Developers Conference (więcej szczegółów w ramce). O ile GDC 2005 upłynęło pod znakiem narzekania na złych i skąpych wydawców, to mottem tegorocznej imprezy można uczynić nadzieję na lepsze jutro - okazuje się, że next-geny w naturalny sposób budzą ukryte pokłady pozytywnej energii w developerach. Ale nie uprzedzajmy faktów, oddajmy lepiej głos do obozu Nintendo.

Big N - prawie jak Pepsi

Prezes Nintendo, Satoru Iwata, jak za starych, dobrych czasów PRL, zaczął swoją konferencję od słów autokrytyki wobec Nintendo. Firma miała wciągnąć się w wyścig o to, kto ukroi większy kawałek z tortu o nazwie "gry wideo". Ninny jednak zorientowało się, że jest to ślepa uliczka, a Gracze potrzebują czegoś nowego. Bardziej bezpośrednio? Iwata porównał wyścig konsol do pojedynku Pepsi kontra Coca-Cola. W tej metaforze Nintendo to Pepsi (mniej znane i mające mniej pieniędzy), a Sony i Microsoft to Coca-Cola (ja bym to ujął raczej Sony i Microsoft to Sprite, a Nintendo pragnienie,) - Koso). Według Iwaty, Nintendo (niczym Pepsi) zadało bardzo ważne pytanie: czy ludzie chcą pić coś więcej niż tylko colę? Satoru wychodzi z założenia, że Sony i Microsoft mogą okładać się po głowach w swojej piaskownicy "klasycznych" konsol, tymczasem Nintendo zajmie się robieniem zupełnie innych napojów. Ich pierwszy "drink" już wyszedł - mowa tu o Nintendo DS i bijącej rekordy popularności w Japonii serii Brain Training.

Wiadomo, że Ninny nie mogło przewidzieć tak ogromnego sukcesu tej pozycji, ale fakt stał się faktem - teraz trzeba dorobić do tego ideologię. 16 kwietnia (na kilka dni przed GDC) kasowa sena z Japonii trafia do USA, gdzie ma pokazać nowy styl Nintendo. Jest to oczywiście klasyczne zagranie z działu Public Relations: "podkreślaj jedynie swoje osiągnięcia, wyolbrzymiając wady konkurenta". Jak łatwo się domyślić, esencją "Pepsi-strategii" Nintendo będzie Wii. Pilot ma zapewnić zaufanie niedzielnego Gracza, który - jak twierdzi Iwata - "boi się normalnego pada". Wynalazek Big N wprowadzi nowy sposób zabawy i dokona redefinicji klasycznego ujęcia grywalności. Fun for everyone - takie ma być nowe hasło Nintendo. I chociaż kolejna części Mario, Zeldy i Metroida mają być "jeszcze większymi arcydziełami", Nintendo narzeka na błędne koło branży, która ogranicza się do ciągłych kontynuacji i wojen o licencje filmowe. Przez to sklep z grami przypomina księgarnię, gdzie możemy jedynie kupić kolejne opasłe tomy encyklopedii. "A gdzie romanse i czasopisma?" - pyta Iwata. Pewnie jeszcze nie dowoził - trzeba czekać na Wii.

Z wnioskami Nintendo nie zgodzili się ludzie od George'a Lucasa. Na wykładzie zorganizowanym przez LucasArts i Industrial Light & Magic omawiano rewolucyjny zestaw narzędzi "Zeno", mający dostarczyć zupełnie nowych rozwiązań w dziedzinie tworzenia gier. System ten ma być maksymalnie uproszczony, a jego bazą będzie - znana m.in. z Unixa - zasada WYSIWYG (What You See Is What You Get). Dzięki temu twórcy będą mogli na bieżąco sprawdzać swoje dzieło i nanosić ewentualne poprawki (np. symulować fizykę albo bawić się oświetleniem). Pierwszym polem testowym dla "Zeno" ma być nadchodząca adaptacja przygód Indiany Jonesa. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, nowa technologie LucasArts zostanie wykorzystana przy produkcji kolejnych gier i sequeli. W przeciwieństwie do Nintendo, ekipa Lucasa najwyraźniej woli czytywać encyklopedie, przy okazji popijając Coca-Colę.

Abe walczy z Kratosem

Marzenia o przyszłości to jedno, ale sprowadźmy developerów na ziemię. Podczas trwania GDC, prestiżowy angielski magazyn Develop Magazine opublikował listę najbardziej wpływowych firm tworzących gry na Wyspach. Na pierwszym miejscu znalazło się EA Canada (dzięki serii FIFA), tuż za nimi Pandemic (twórcy m.in. Full Spectrum Warrior), a potem Konami (tutaj znowu zarządził PES). Czwarte miejsce przypadło Maxis (wiadomo – Sims), a Nintendo ze swoimi marzeniami trafiło na piątą pozycję, tuż obok kolejnych gigantów (Ubisoft Montreal, Polyphony, Sony London). Po raz kolejny wygrywają dostarczyciele sprawdzonych schematów i kontynuacji. Więc skąd ta pozytywna atmosfera na GDC? O odpowiedź poprośmy człowieka odpowiedzialnego za God of War - Davida Jaffe.

David podczas GDC spotkał się oko w oko z Lorne Lanningiem (twórcą serii Oddworld). Celem ich małego rendez-vous o nazwie "God vs. Odd" była rozmowa na temat stanu branży, chociaż całość szybko przekształciła się w historię powstawania God of War. David zaczął zalić się, że na początku żaden z członków jego teamu nie wierzył w ten projekt. Gra wyglądała tak paskudnie, że na wewnętrznych imprezach Sony ludzie ją tworzący nie chcieli się do niej przyznawać. Jedynym wyjściem było zastosowanie rządów silnej ręki, co oczywiście doprowadziło do zawistnych spojrzeń kolegów. W pewnym momencie nawet i Sony zaczęło mieć uwagi co do tego projektu. Jaffe jednak nie bał się zwolnienia, wręcz przeciwnie. "Musisz być przygotowany na utratę pracy. Musisz być gotowy trzasnąć drzwiami, jeśli ktoś będzie chciał ingerować w twoją wizję" - zaleca Jaffe. Jemu się udało i właśnie dlatego podczas rozmowy z Lanningiem ojcec Kratosa próbuje przekonać młodych developerów do walki o swoje. Tylko stuprocentowe zaangażowanie może przynieść sukces. "Jeśli pracujesz nad czymś, co nie wywołuje u ciebie pozytywnych emocji, lepiej odłóż ten projekt na półkę" - dodaje.

Walka o niezależność podczas tworzenia gier to piękna sprawa, ale co zrobić, kiedy setka żądnych głów polityków chce publicznie zlinczować Ciebie i Twoją grę? Kilka sal konferencyjnych obok spotkania Jaffe odbywał się panel "Morderstwo, seks i cenzura", na którym próbowano rozmawiać o moralnych granicach w robieniu gier. Developerzy narzekali, że przez nagonkę po modyfikacji Hot Coffee stali się oni częścią wyklętej branży. "Gdzie nasza swoboda w tworzeniu gier?" - pytają. Nie można pokazywać "scen łóżkowych", nie można stosować przekleństw i prezentować picia alkoholu, gdyż jeśli twórcy się na to zdecydują, będą mieli problemy z mediami i politykami. "Jak mamy pokazać np. dojrzałą historię związku między mężczyzną i kobietą?" - pytają po raz drugi. Twórca God of War odpowiedziałby, że należy wierzyć w swoją wizję, ale ludzie wykładający kasę na robienie gry mają o tym inna zdanie. Oni wolą uniknąć kontrowersji i sprzedać "swoją" grę w hipermarkecie, dlatego deptanie pomysłów developerów jest standardem. A ponieważ nie każdy ma na nazwisko Jaffe, tylko nieliczni wyjdą z biura wydawcy trzaskając przy okazji drzwiami.

Order dla zuchwałych

Jednakże historię pamięta jedynie odważnych. Wizjonerzy branży - podobnie jak rok temu - zostali zaproszeni do wzięcia udziału w konkursie na projekt gry wideo. Tym razem o tytuł walczyli Harvey Smith (Deus Ex: The Invisible War), Cliff Bleszinski (Unreal Tournament 2004) i Kenta Takahashi (Katamari Damacy). Założenia? Zrobić grę wideo godną Pokojowej Nagrody Nobla. Zwycięzył koleś od Deus Ex i jego projekt "Peace Bomb!" w którym mieliśmy budować lokalne społeczności i promować koncepcję pokoju na świecie (gra miałaby wyjść na Nintendo DS). To tylko zabawa, ale dzięki niej widzimy, ile oryginalnych pomysłów nigdy nie znajdzie swojego przełożenia na gry. Dlatego dobrze wiedzieć, że Shadow of the Colossus otrzymał 5 nagród na GDC, w tym za grę roku. Jaffe pochwalił ten wybór, podkreślając, że Sony - wbrew pozorom - jest firmą otwartą na nowe pomysły i ciekawe rozwiązania.

Nadzieje na lepsze jutro dla developera - tak można podsumować tegoroczne GDC. Twórcy mają dobry humor, coraz bardziej docenie się ich oraz pomysły, które chcą nam sprzedać. Dobrą wiadomością jest także nadchodząca sprzedaż gier za pomocą Sieci - twórcy przestaną być uzależnieni od dużych sklepów. Krążą plotki (plotki!), że po rozesłaniu pierwszych dev-kitów okazało się, iż robienie gier na nadchodzące konsole będzie łatwiejsza niż przypuszczano. Natomiast podstawową rolę developera docenił francuski rząd, wręczając Michaelowi Ancelowi order za osiągnięcia w dziedzinie sztuki. Zresztą pomimo komercyjnej klapy otwarcie mówi się o sequelu jego rewelacyjnej gry Beyond Good & Evil. Jeśli do tego dojdzie, nowe nadzieje developerów na pewno nie okażą się złudne. □ [dżujo]

Game Developers Conference *to cykliczna impreza, na którą zapraszani są znani developerzy i inne mózgi stojące za tworzeniem, produkcją oraz wydawaniem gier. Pierwsze GDC miało miejsce w 1987 r. Wtedy było to raczej towarzyskie spotkanie kilku (dokładnie 15) zapaleńców, którzy postanowili zorganizować sobie pogadankę o grach. Architektem pierwszego spotkanie był niejaki Chris Crawford (człowiek odpowiedzialny m.in. za strategię Eastern Front), a impreza dotyczyła jedynie gier i komputerów (także i nazwa była inna - Computer Game Developers Conference). W 1999 r. organizatorzy poszli po rozum do głowy, wywalając z nazwy słowo "Computer". Dzisiaj GDC pretenduje do miana najbardziej prestiżowej imprezy "od twórców dla twórców", z ponad 12 tys. gości, 300 wykładami. Przez ostatnie lata wydarzyło się tam kilka szalenie ciekawych rzeczy - zainteresowanych zeszłorocznym GDC odsyłam do mojego artykułu "Kreatywność w klatce" w PE#97*

NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Rumble Roses XX	X360	Konami	19/05/2006
Chibi-Robo	GC	Nintendo	26/05/2006
Dance Factory	PS2	Codemasters	26/05/2006
Franklin. A Birthday Surprise	GC	Game Factory	26/05/2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	PS2, Xbox	THQ	26/05/2006
Hitmen: Blood Money	PS2, Xbox, X360	Eidos	26/05/2006
Panzer Elite Action. Fields of Glory	PS2, Xbox	Jowood	26/05/2006
Rainbow Six: Critical Hour	Xbox	UbisoR	26/05/2006
Table Tennis	X360	Rockstar Games	26/05/2006
Tourist Trophy: The Real Riding Sim	PS2	SCEE	26/05/2006
Ty the Tasmanian Tiger: Night of the Q	PS2, Xbox, GC	Zoo Digital Group	26/05/2006
Army Men: Major Malfunction	PS2, Xbox	Take 2	02/06/2006
And 1 Streetball	PS2, Xbox	Ubisoft	09/06/2006
FlatOut 2	PS2, Xbox	Empire Interactive	09/06/2006
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	Rockstar Games	09/06/2006
Sensible Soccer 2006	PS2, Xbox	Codemasters	09/06/2006
Ford vs. Chevy	PS2, Xbox	Take 2	16/06/2006
Lord of the Rings: The Battle For M-E II	X360	EA	16/06/2006

ohayo Nippon 特報

czyli fakty i plotki z Japonii

Jak to zwykle przed dużymi targami, nic specjalnie ciekawego się nie dzieje. Wszystkie firmy siedzą już na walizkach, przeliczają jeszcze, czy im nie zginął jakiś kerton z Wii albo innym PS3, szykują się do wyłotu biznes klasą.

Trzeba się więc posiłkować niusami chociażby o Japończyku, który wybrał się do Tajlandii z NDS-em i programikiem do nauki tajskiego. Japończyk postanowił zapytać bezdomnego, jak ten ma na imię. W tym celu podetknął mu pod nos NDS-a, na ekranach którego miły, biały misio (?) - po tajsku oczywiście - pyta niebieskiego słonia o imię. Po trzeciej próbie bezdomny nie wytrzymał i odpowiedział: NO! Coż, może kolor słonika mu się nie spodobał? Fotorelację z ulicznej lekcji tajskiego znajdziecie na stronie http://www.tanterfile.com/baka/2006/04/28_01/



Nintendo poinformowało, że do końca kwietnia 2006 sprzedało w Japonii aż 7 milionów sztuk Nintendo DS, co czyni tę konsolkę jednym z najszybciej sprzedających się systemów w historii.

TOP 10 najlepiej sprzedających się gier według Dengeki 電撃

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platforma
1.	World Soccer Winning Eleven 10	Konami	PS2
2.	Tetris DS	Nintendo	NDS
3.	Motto Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
4.	Dragon Quest: SYtFnD	Square Enix	PS2
5.	Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
6.	Oide yo Doubutsu no Mori	Nintendo	NDS
7.	MOTHER 3	Nintendo	GBA
8.	Naruto: Sekyo Ninja Daikesshu 4	Tekara Tommy	NDS
9.	Elgo ga Nigate na Otona no DS Training	Nintendo	NDS
10.	Pokemon Ranger	Nintendo	NDS



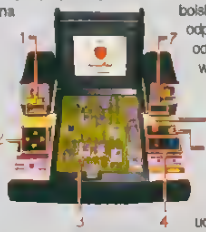
Mother 3 (7)

Trzecia część serii (NES i SNES, a potem GBA), która miała się pierwotnie pojawić na N64. Jak w poprzednich częściach "coś złego i groźnego" atakuje świat podczas mroków nocy. Ojajka, jajka.

JAPONIA World Club Champion Football

■ **Developer:** Sega **Gatunek:** sportowa **Platforma:** Arcade

■ WCCF nie jest grą nową, gdyż jej pierwsza edycja pojawiła się 4 lata temu. WCCF jest piłką nożną, ale w całkowicie nowatorskim wydaniu. Przed przystąpieniem do gry należy kupić paczkę 18 kart z zawodnikami (licencja na 14 klubów europejskich a także kluby japońskie) oraz swój własny, stały ID (1000 jenów). Każda z kart reprezentuje jakiegoś piłkarza, który opisany jest na niej za pomocą kilku stałych parametrów oraz kilku zmiennych, które podczas gry ulegają obniżeniu lub podwyższeniu, np. motywacja do gry. Zasiadamy przed jednym z 5 stanowisk do zabawy, na które składa się monitor oraz blat imitujący boisko piłkarskie. Na blacie rozkładamy 11 zawodników (kart) na odpowiednich pozycjach, reszta zaś ląduje na ławce rezerwowych. Drużyna w składzie, który wystawiliśmy, pojawia się na ekranie naszego monitora (w kartach umieszczone są czujniki dzięki którym automat wyczuwa jaką kartę wyłożyliśmy). Przed rozpoczęciem pojedynku warto wysłać swoich piłkarzy na trening, gdzie mamy do dyspozycji kilkanaście ćwiczeń, wpływających na podwyższenie parametrów, ale nie pojedynczych zawodników, lecz całej drużyny. Spytacie, jak wygląda mecz... Otóż rozegranie go możemy powierzyć automatowi, ale ciekawszym sposobem jest pokierowanie drużyną samodzielnie - przesuwając zawodnikami po blacie, co jest równoznaczne ze zmianą ich pozycji na boisku. Oprócz tego jest jeszcze przycisk odpowiedzialny za strzał. Przy odpowiedniej zręczności mamy więc wpływ na wszystkich Graczy jednocześnie, a dodatkowo ogromne pole do popisu na polu strategii meczu. Wyniki spotkań lądują w Sieci, gdzie można przeglądać ranking (organizowane są również turnieje z atrakcyjnymi nagrodami). Po każdym pojedynku, niezależnie czy udało nam się wygrać, czy też polegliśmy, automat wypluwa jedną losowo wybraną kartę do naszej kolekcji. WCCF powstał na płycie NAOMI 2, więc wizualizacje meczu jest całkiem przyjemna, dając nam dobry przegląd sytuacji na murawie. Sega wraz z firmą Panini wprowadziła WCCF na rynek europejski (automat można znaleźć m.in. we Francji, Anglii, Włoszech i Holandii). Do nas trafi pewnie za 3 lata jakiś zezłomowany egzemplarz, a "dresy" ukradną wszystkie karty i wystawią na Allegro. ☐ [tap-chan]



Ocena: 9+

1 - miejsce wydawanie kart, 2 - klawisze sterowania taktyką, 3 - boisko, 4 - klawisze "akcji", 5 - klawisz zmiany widoku i wyświetlanych informacji, 6 - klawisz Start, 7 - miejsce wkładanie kart

Matka (lub jak kto woli ojciec) serii Mother, Shigesato Itoi poinformował, że cieszący się ogromną popularnością Mother 3 jest ostatnią odsłoną serii.

Anonimowy, a na dodatek niecierpliwy Japończyk spragniony gry na nowym kontrolerze/pilocie do Wii, nie czekając na oficjalny ruch Nintendo, we własnym zakresie wspomniany kontroler wykonał. Ponieważ Wii ma być wstecznie kompatybilne m.in. z NES-em, domowej roboty kontroler został zaopatrzony w slot na kartridże z NES-a. Na dostępnym w Necie filmiku pilota można zobaczyć w akcji przy rozgrywce w Bombermana. NES-owego oczywiście. Dobra robota! Czekamy na domowej roboty napędy Blue-ray.



W ramach promocji nowej gry Nohryoku Trainer Portable 2, Sega wysłała na ulice Akihabary dziesiątki panienek w firmowych minispódniczkach, z zewieszonymi na szyi PSP-kami. Pierwsze część gry była wielkim hitem na PSP, nie była to jednak konwersja gry z NDS, a stworzona specjalnie dla Segi wersja profesora Kawashimy. Dziewczętom w biało-niebieskich spódniczkach towarzyszy "E-tto Man", maskotka gry. Koles ma na głowie olbrzymią czapę i testuje wśród przechodniów ich inteligencję.



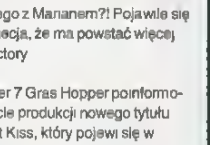
Japońska sieć Aeon otworzyła nowy sklep w Urawa-misono, w którym znaleźć można m.in. składający się wyłącznie z produktów od Wielkiego N salon gier.

Centrum otrzymało nazwę Mario Factory, a wielkie figurki Mario i Luigiego witają wchodzące do salonu dzieci. Co najdziwniejsze, w Fabryce Mario tytułowy Mario nie pojawia się zbyt często. Ciekawostką jest elektroniczna wersja pieniędzy, jakimi można karmić automaty - Mario coins. Wizerunek na żetonie przywołuje na myśl skrzyżowanie Abe'a Linoolna i Jezusa, ale co ma wspólnego z Marianem?! Pojawiła się nieoficjalna informacja, że ma powstać więcej centrów Mario Factory.



Developer gry Killer 7 Gras Hopper poinformował, że jest w trakcie produkcji nowego tytułu Blood + One Night Kiss, który pojawi się w Japonii latem tego roku na PS2. GaCka Dystrybutorem będzie Bandai Namco. Wiadomo też, że gra jest ukończona w 70 procentach.

Kolejna cudeńko z Akihabary. Nie jest to jednak kolejny klon Tetrisa w peespekowopodobnej obudowie. Stony, bo tak zwie się to urządzonko, ma zaimplementowane w sobie 30 gierek, ekran posiada 2 miliony pikseli, odtwarza pliki MP3 i WMA, ma 256 MB pamięci i slot na karty SD. Oczywiście bardziej to media player niż maszynka do gry, no i - oczywiście - nie jest to produkt Sony.



Na stronie japońskiej gwiazdeczki porno imieniem Ann Namba możemy przeczytać o tym, że jest ona niezwykle szczęśliwa. Co spowodowało ten stan uniesienia? Dobrze wyposażony kolega z planu? Otóż nie! Porno-aktorka prawie sfiksowała ze szczęścia, bo udało się jej kupić w dniu premiery grę Ninety-Nine Nights dla X360. "Cieszę się, że ją kupiłam" - stwierdza. Nie jest to jednak pierwszy przypadek w historii aktoreczki tej. Wcześniej na jej stronie można było znaleźć zachwyty pod adresem innych tytułów na wszelakie platformy. W sumie nic dziwnego, porno-aktorka też może Graczem być, i to nawet niezłym, biorąc pod uwagę mistrzowsko opanowaną obsługę "dżojstików".

McDonald's Japan "rozdaje" specjalną, „Ronaldową" wersję gry The Dog Hapoy Life (jedna z sonowskich odpowiedzi na Nintendogs). Przygotowano 500 egzemplarzy specjalnej wersji i aby ją otrzymać, należy: a) kupić zestaw Happy Meal, b) odebrać z tej okazji kartę-zdrapkę, c) zdrapać warstwę ochronną i mieć szczęście zobaczyć informację o wygranej, d) w razie niepowodzenie powtórzyć kroki od „a" do „c".

I to byłoby chyba wszystko. Do następnego razu... ☐ [Loki]

*1000 jenów - ok. 28 zł



Uuu! Witam w kolejnej odsłonie rubryki, do której pomysły przychodzą mi na przykład podczas podróży metrem, tak jak teraz. Jest pewna rzecz, na którą zwróciłem ostatnio uwagę, przeglądając polskie fora internetowe poświęcone grom, mianowicie...

Reklama dźwignią handlu, również tutaj

Za kazdym razem, gdy w polskich serwisach pojawiają się notowania z Famitsu odnośnie czy to sprzedaży gier w Japonii, czy też najbardziej wyczekiwanych tytułów, można pod nimi odnaleźć dziesiątki opinii. Graczy, według których w KKW sprzedają się same „crapy" pokroju Mother 3, a "prawdziwe" hity, jak choćby GTA czy Splinter Cell, przechodzą bez większego echa. Na pewno w części zależy to po prostu od różnicy kulturowej, ale chciałbym zwrócić uwagę na jeszcze jeden, niby zwyczajny aspekt. Zwiedzając choćby Akihabarę, czyli „dzielnicę elektroniczną" Tokio, natknąć się można na mnóstwo przykuwających oczy reklam. Nic w tym dziwnego. Ale jeśli u nas, w Europie, rządzi w tej materii EA i ich gry, tak tutaj na stand czy reklamę jakiejkolwiek gry od EA trafić nie jest łatwo. I tak, Japończycy uwielbiający piłkę nożną nie sięgają po FIFA, tylko po lepiej rozreklamowany produkt Konami. Ktoś mógłby stwierdzić, że przynajmniej oni doceniają kunszt tej serii, ale to nieprawda - oni grają w to, co im "wciskają" reklamy. Weźmy dla przykładu ostatni mega hit, Final Fantasy XII. Ponad 1,7 mln sprzedanych egzemplarzy gry to nie dzieło przypadku i warsztatu developerów. Już kilka tygodni przed wypuszczeniem produktu byliśmy dosłownie bombardowani z każdej strony agresywnymi plakatami, trailerami, standami i innymi formami reklamy. Napięcie jest dozowane stopniowo, od drobnych pierdółek, krótkich spotów, aż po agresywną akcję, która w swojej strategii zawiera nawet napój Final Fantasy Potion, który wylądował w sklepach na tydzień przed premierą gry. A musicie wiedzieć, że specyfik ten schodził naprawdę wspaniale, a poza "spożywczakami" można go było oczywiście kupić w sklepach z grami. "Całkiem przypadkiem" w tym samym czasie pojawiła się nowa seria przyczepek do telefonów z postaciami z uniwersum FF (jeśli ktoś znalazł Clouda w Poznaniu, to niech chociaż wie, że to mój.) i całe serie limitowanych frisbee czy gadżetów. Po tak zakrojonej akcji o premierze FFXII wiedzieli dosłownie wszyscy - ojcowie, matki i dzieci. Jako ciekawostkę powiem Wam, że jedyną grą na Xboxa 360, której kampanię promocyjną można określić mianem agresywnej, był Rumble Roses XX - i mimo że Xboxy w Japonii sprzedają się gorzej niż źle, to udało się opchnąć całkiem rozsądną ilość egzemplarzy tych erotycznych zapasów (a przecież gra wcale nie jest rewelacyjna). Dlatego następnym razem, gdy zauważysz na liście japońskich hitów symulator samobieżnej miotły, zamiast pomyśleć o "głupich zółtkach", padnij na kolana przed speca mi od reklamy. Bo to dzięki nim Japończycy wolą nieustannie pozamiatać wirtualne podwórko, niż zagrać w FIFA. Pewnie EA też doskonale o tym wie i dlatego rządzi rynkiem europejskim. ☐ [tap-chan]



Mega Marvel

Zaczyna się ziszczać marzenie mojego dzieciństwa. Raven Software (wespół z wydawcą Activision) tworzą Marvel Ultimate Alliance, w którym spotkamy ponad 140 bohaterów ze słynnego komiksowego uniwersum! Grywalnych postaci będzie ok. 20 (m.in. Spider-Man, Wolverine, Blade i Captain America), ale fakt tak totalnego przeniesienia bohaterów i realiów w świat wirtualny i tak wrzuca mi ciarki na plecy. Gra będzie action RPG przypominającym serię X-Men Legends (ten sam producent) a szczególnie ciekawie zapowiada się możliwość tworzenia supergrup z możliwością wyboru nazwy, symbolu i pojazdu. Nie zabraknie również trybu multiplayer, gdzie Gracze będą mogli kooperować. Marvel: Ultimate Alliance zapowiada się na najlepszą grę osadzoną w uniwersum Marvela w historii, nic więc dziwnego, że ukaże się na wszystkie current-geny, next-geny i posiadacze handheldów mogą zacierać ręce. Premiera na jesieni! [koso]

I znów te smoki

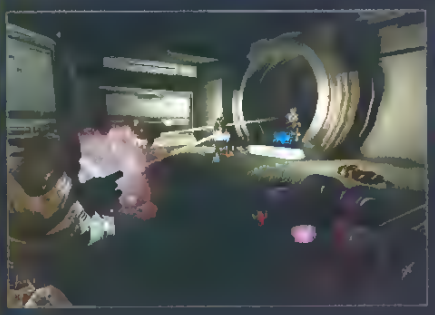
Powstaje gra na podstawie powieści fantasy "Eragon", którą napisał nastolatek, Christopher Paolini. Polecam przeczytać ten światowy bestseller (kawał dobrej prozy naprawdę), choćby z tego względu, że powstaje gra na jego podstawie. A w zasadzie na podstawie filmu, który jest tworzony na podstawie książki. Whatever. Gra będzie miała rozbudowany system walki i właśnie na toczenie pojedynków zostanie położony największy nacisk. Nie zabraknie trybu kooperacji dla 2 osób oraz sekwencji śmigania na smoku. Pozycja ta, której wydawcą jest Vivendi, ukaże się na PS2, Xboxa, Xboxa 360 oraz handhelldy GBA, DS i PSP. [koso]



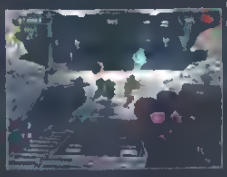
Warpath

Wydawca: GROOVE GAMES **Developer:** DIGITAL EXTREMES **Data wydania:** CZERWIEC

Na Xboxie nie pozostało już wiele tytułów "na wyłączność", tak więc trzeba łykać co jest, a potem dopiero pisać listy z zażaleniami do Microsoftu. Team developerski Digital Extremes (odpowiedzialny za Unreal Championship oraz Pariah) postanowił raz jeszcze powrócić do korzeni, przedstawiając Graczom swój nowy FPP.



Chociaż świat, w którym przyjdzie nam działać, nazywa się Eden, daleko mu do biblijnego raju. Trzy rasy postanowiły przejąć kontrolę nad tym terenem, a my musimy wybrać jedną z nich. Co z tego będziemy mieć? Nic, oprócz gigantycznej sieczki, gdyż spierające się o planetę strony konfliktu postanowiły rozwiązać spór w tradycyjny sposób - zrobić turniej. Kto wygra, dostaje planetę (i wszystkie kosmiczne lasencje w konstelacji). Przed samotnym Graczem stanie 16 potężnych map i 8 zróżnicowanych broni, m.in. takie fajne zabawki jak Vibro Blade (nie ma jak bliski kontakt) oraz Long Bow (stara szkoła w stylu Robina). Broń będzie można upgrade'ować dzięki zdobytym podczas walki punktom. Dodatkowo cieszy fakt, że wskoczymy do 4 pojazdów, a oprócz kampanii będziemy jeszcze pojedynkować się z 32 botami na jednej arenie. Boty to jedno, ale najlepiej zfragować jakąś "żywą tkankę". Digital Extremes oczywiście pomyślało i o tym, dzięki czemu czeka nas multiplayer do 16 osób w 4 różnych trybach (dość mało) - Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag oraz Frontline Assault. Pierwszych trzech tłumaczyć nie trzeba, ostatni oznacza walkę o określoną połać terenu, gdzie musimy wytrzymać przez określony czas walcząc z kolejnymi przeciwnikami. Gra będzie wykorzystywała Link oraz Xbox Live. Wymaźny nacisk na tryb multi widać także i po liczbie map - 25 plansz do walki na kilka osób pozytywnie działa na wyobraźnię. Oby ilość przeszła w jakość. Nie spodziewajmy się po Warpath jakiegoś objawienia czy pogromcy Unreal Championship. Liczmy raczej na solidny shooterek ze sporym naciskiem na zbiorowe mordowanie (tak dla relaksu). W USA gra będzie sprzedawana za połowę ceny. Jak będzie w Europie? Oby podobnie - niezła gra za niezłą cenę. ☐ [dżujo]



PIGUŁA

Disney + Square = $$$

Cztery tygodnie wystarczyły Kingdom Hearts II ze oceanem, aby trafić do miliona spragnionych Graczy, zyskując tym samym miano jednego z najszybciej sprzedających się tytułów tego roku w USA. Potwierdził to zresztą w swych słowach boss Square Enix - Dalshiro Okada: "Tak krótki czas to naprawdę 1/3 okresu, jaki potrzebował oryginał aby uzyskać taki wynik. To świadczy o tym, że fani niecierpliwie czekali na kontynuację." Skromny ten Okada... Ani słowem nie wspomniał, że w jego rodzinnej Japonii to samo Kingdom Hearts II potrzebowało na zdobycie miliona jedynie trzech dni... [butch]

Szarpidruty continues

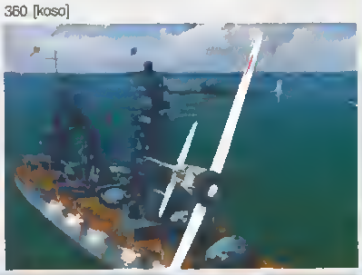
Nadchodzi kontynuacja genialnego Guitar Hero, którym w naszej recenzji zachwycał się Koso (a z nim połowa świata). Europejska wersja w limitowanej ilości niedawno trafiła na nasz kontynent, tymczasem prace nad sequelem idą pełną parą, a Red Octane poszukuje kolejnego zestawu muzycznych konkretów. Niedawno ujawniono kilka zdobytych licencji, które zasilą 55-trackową listę utworów dostępnych w grze. Są to: Strutter" Kiss, "War Pigs" Black Sabbath, "Who Was in My Room Last Night" by The Butthole Surfers, "You Really Got Me" The Kinks, ale w wersji Van Halen oraz "YYZ" Rush. Premiera pod koniec roku. [butch]

Wściekłe, interaktywne psy

Pan Różowy, Pan Błękitny i Pan Brązowy szykują się do występów na PlayStation 2 i Xboxie - "Reservoir Dogs" to kultowy obraz Quentina Terantino o historii pewnego pechowego napadu, a niedługo także gra video od Eidos Interactive. Jednak jako produkt nowoczesny i interaktywny, zaoferuje nam więcej niż obraz sprzed lat - Gracze dostaną możliwość uzupełnienia luk i odpowiedzi na pytania, które pozostawiła tamta opowieść. Dostaniemy TPP akcji, którego fabuła będzie zgodna z faktami i chronologią filmu, dodając także ciąg dalszy i wypełniając powstałe luki w treści i wydarzeniach. Premiera na jesieni br. [butch]

Pearl Harbor raz jeszcze

Eidos przygotowuje na lipiec Battlestations: Midway, militarne klimaty w realiach II wojny światowej. Jako Henry Walker z amerykańskiej Floty Pacyfiku będziemy kierować niemal każdym możliwym zelastwem (również łodziami podwodnymi) i zatapiać siły wroga. Gra ukaże się na PS2, Xboxa oraz Xboxa 360. [koso]







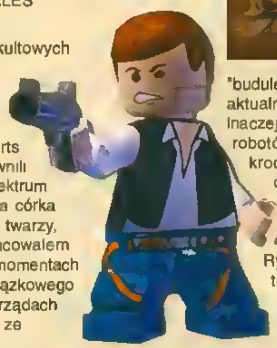


007 sprzedany
MGM Interactive i EON Productions podały oficjalnie, że przyznały firmie Activision (hehe, pewnie za frko) prawa do tworzenia i wydawania produkcji na licencji Jamesa Bonda, do roku 2014. Tym samym "ojcowie" Tony Hawka mogą przerobić na grę video każdy film z 007 jaki ukazał się do tej pory / ukaże się w tym okresie, ale mają także wolną rękę w temacie własnych kreacji oraz realizowania dowolnych fantazji i pomysłów ze Wstrząśnietym w roli głównej. [butch]

Rodzina Soprano
Nareszcie! Jeden z serial wszechczasów wielokrotnie nagradzany za całokształt, aktorów i scenariusz, kultowy "The Sopranos" od HBO doczeka się konsolowych adaptacji - póki co wiadomo o wersjach na PS2 i X360. Do pracy wzięło się 7 Studios pod skrzydłami i dzięki licencji uzyskanej przez THQ. Wydawca zadba także o oryginalne wokale i cyfrowe podobizny aktorów. Gracz wcieli się w rolę nieślubnego syna mafiosa o imieniu Pussy, stanając się okazać i udowodnić lojalność organizacji Soprano. Jako "żołnierz" w jej strukturze zbierany kasę z haraczy, chronimy swojego tersenu, zastraszamy kogo trzeba i zbieramy pochwały aby piąć się wyżej. Rozkazy wydają nam takie ekranowe tuzy jak Paulie, Silvio, Christopher i oczywiście Tony. Nie zabraknie znanych z ekranu lokacji w postaci klubu Bada Bing! czy restauracji Nuovo Vesuvio s i Satriale's. Jeśli dodam, za przy fabule i scenariuszu dłubia serialowy geniusz David Chase, znawcy tematu będą wniebowzięci. Ja jestem, ale przykra doświadczenia w temacie takich produkcji każą mi zachować daleko idącą wstrzemięźliwość. [butch]

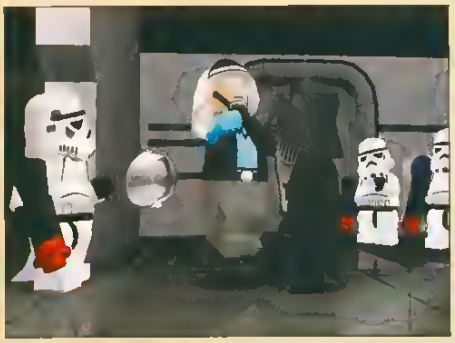
LEGO Star Wars II
The Original Trilogy

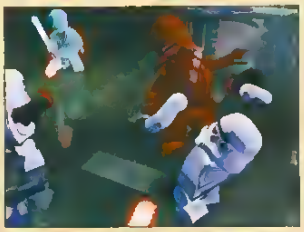
Wydawca: LUCASARTS
Developer: TRAVELLER'S TALES
Data wydania: JESIEŃ 2006



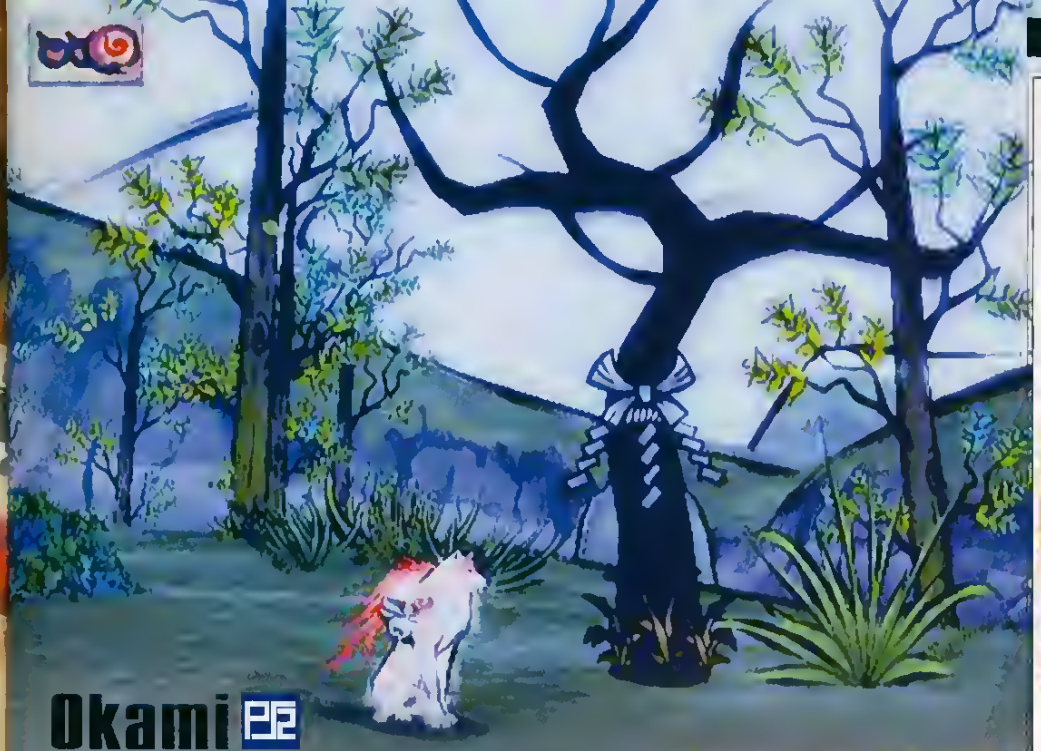
Połączenie dwóch kultowych ikon klocków Lego i uniwersum Gwiezdnych Wojan okazało się w zeszłym roku strzałem w dziesiątkę. LucasArts i Traveller's Tales (dev) zapewnili sobie tym ruchem szerokie spektrum odbiorców - nawet moja 6-letnia córka skończyła grę z wypiekami na twarzy, podczas gdy ja jej dzielnie kibicowałem i pomagałem w trudniejszych momentach. W tym roku dostaniemy obowiązkowego sequela, skupiającego się na rządach Dartha Vadera i wydarzeniach ze "starej" trylogii.

Developer nie zamierza spocząć na laurach, szykując solidną porcję nowości oraz bonusów. Na starcie ukłon w stronę ponad miliona posiadaczy oryginału: zachowany save (PS2/X/GC) odblokowuje nam dodatkowe postacie grywalne, których w sumie może być ponad 100 - innymi słowy każdy bohater pierwszo- i drugoplanowy znajdzie się w grze. Mimo wszystko nie znajdujecie nic dla siebie? Nia ma sprawy - specjalny edytor pozwoli Wam zbudować kogo tylko chcecie z części innych bohaterów. Każdy element, który oryginalnie może zostać wymieniony w klockach, tutaj podlega edycji - poszczególne partie ciała, nakrycia głowy, czy w końcu bronie, które determinują nasz atyl walki. Tors Chewie'go z głową Vadera i nogami Lei? No problem. Co ważne - nasze fantazyjne twory możamy także wykorzystać w trybie Free Play (dowolna postać, dowolny level). Możliwości kreatora nie ograniczają się zresztą jedynie do postaci - to samo dotyczy pojazdów i maszyn bojowych oraz używania ich na określonych mapach. Te składanki-układanki są już nieco trudniejsze, a znajdowanie części oraz kreatywność zintegrowano z samą rozgrywką, co więcej - często za podręczny "budulec" musi posłużyć nam aktualnie używana ekipa bohaterów, inaczej utkniemy (np. z osób czy robotów budujemy maszynę kroczącą czy działko niezbędna do pokonania jakiejś większej przeszkody). Możliwości "budowlane" tym razem dotyczą wszystkich, nie tylko Rycerzy Jedi, chociaż tradycyjnie napotkamy także puzzle wymagające wyłącznie użycia Mocy. Kolejna nowość dotyczy modeli statków, których części zbieraliśmy ostatnio jako bonusy ukryte na planszach - w specjalnej sekcji menu mogliśmy jedynie podziwiać nasze znaleziska, bez możliwości interakcji. Teraz zebrane fragmenty dadzą nam pełnosprawne pojazdy do wykorzystania w określonych, "latanych" sekcjach gry. W temacie przystępności dla mas sequel pójdzie jeszcze dalej niż oryginał - trudność i AI będą się płynnie zmieniać, odpowiednio do umiejętności Gracza i jego sukcesów/porażek na danej mapie. Tym samym każdy znajdzie wyzwanie odpowiednie dla siebie - w tym także ja i moja córka. □ [butcher]









Okami

Developar: CLOVER STUDIO
Wydawca: CAPCOM
Data wydania: IV KWARTAŁ 2006

Najnowsze dziecko twórców seni Viewtiful Joe, Clover Studio, wzbudziło sporo zamieszania juz po prezentacjach na zeszłorocznym E3 Do tej pory ukazało się kilka trailerów, wypłynęło tez niamało informacji, ale jestem przekonany, ze nawet osoba interesująca się tym tytułem ciągle me dość mgliste pojęcie, jak tak naprawdę wygląda rozgrywka I ja tak miałem Byłam niezwykle pozytywnie nastawiony do tego tytułu choć do końca nawet nie byłem pewien, w jaki sposób będzia się



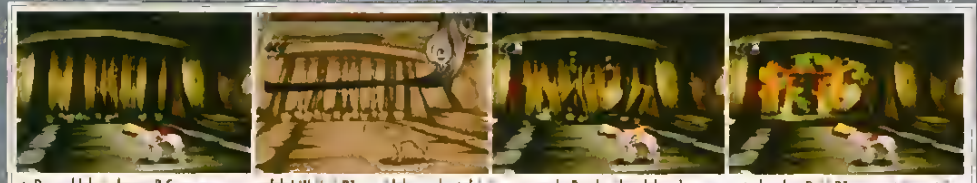
▲ Za punkty zdobyte dzięki niesieniu pomocy i ratowaniu świata możesz rozwijać bohatera

w to szpilało Położyłem wreszcie łapska na ciapiutkiej wersji japonskiej i co tu duzo mowić tonę w we wspaniałościach Okami, wzdycham zauroczony artystycznym wykonaniem i wręcz wyję jak ten tytułowy wilk do księżyca, nie mogąc się doczekać premiary w pełni zrozumiałej wersji Baśniowa Okami mnia po prostu zeczarowało

Głównym bohaterem tej opowieści jest boski wilk, którego zadaniam jest niesienie pomocy wszelkim zyjącym istotom i ozywienie uśmierconago świata Okami to ogólnie rzecz biorąc action RPG, ale niazmiernie oryginalny Juz sam bohater wybije ten tytuł ponad przeciętność, w dodatku jest wprost kapitalnia odwzorowany Gdy nic nie naciskasz, usiądzia sobie na zadzie, zacznie wyć, a nawat pójdzie w kimę. Popluskasz się nim w wodzie, to po wyjściu z niej się otrzepie Biegnąc w danym kierunku zaczyna stopniowo przyspieszać co by pokonywanie większych odległości nie było uciążliwe Potrafi szczakać, kopać w ziemi skakać na całkiem znaczne wysokości czy taz przanosić różne rzeczy w pysku Nie jest to jednak całkiem zwyczajny wilk, a umiejętność gadania nie wybija go ponad standardowego wilka z gier wideo Wyróżnia go pędzal Duzy pędzel I to nie tan sluzący podtrzymaniu populacji, tylko magiczny, pozwalający wykorzystać boskie moce bohatera O co biega? Ano, jezeli tylko naciśniesz i przytrzymasz R1, obraz zamiere tworząc rysunek, e Ty możesz owym pędzlem nakraślić różne rzeczy, które będą miały wpływ na otaczający Cię świat Na przestrzeni gry mozne odnaleźć 15 różnych scrolli, otwierających nowa moce płynące z malowenie świata Zwykłą, prostą kraską mozesz ściąć drzewo, przepołowić głaz, zdmuchnąć ogień Przykłedy mozna mnozyć "Pędziowania" można a nawet trzeba używać w walkach, choć nasz bohater przeda wszystkim tworzy, a nia niszczy Ruchem pędzla mozna domalować złamaną część miecza trzymanego przez posąg, naprawić młyn stworzyć kładkę ned przepeścią, zesadzić drzewa, czy tez zapełnić łąkę kwiatami Okami niesamowicie pobudza wyobraźnię stawiając na kreatywność Gracza Piękno i unikalność rozgrywki niechej najlapiej zobrazują przykłady zadań Patrzysz w niebo, widzisz konstelację smoke "Nakropkuj" pędzlem gwiazdy składające się na całą konstelację, e smok w uroczy sposób ozyje - zmaterializuje się i spłynie na ziemię by obdarować Cię nową mocą Widzisz w wiosce smutną babcię piorącą ciuchy nad rzeczką Pogadaj z nią, zwróć uwagę na stojące obok dwa słupki - i narysuj kreskę, łącząc je, a stworzysz stojak do suszenia odzieży To jednak nia koniec - aby to pranie wyschło, musisz jeszcze zakreślić kółko na nieboskłonie, tworząc słońce I jak Ci się to podoba)? Jak dla mnie bomba - a wiedz, ze tak możliwosci pędzla, jak i interaktywność świata są ogromne Nie mam juz miajsca ne uzewnętrznianie zachwytów nad niepowtarzalnie piękną, bezkonkurencyjną, artystyczną grafiką - na to będzie czas w recenzji Poki co powiem tyle przygotujcie się na nadejście tytułu, który dla wielu osób z pewnością okaże się najlepszą grą ne PS2 □ [kali]



Ocena wstępna: 9



▲ Drogę blokuje brama? Czas na użycie pędzla! Wciśnij R1, a widok przekształci się w rysunek. Przekreśl pędzlem bramę prostą kraską. Puść R1, a rozetniesz stojące na Twej drodze drewniane bale - droga stoi otworem! Okami to przede wszystkim bogactwo niecodziennych rozwiązań i ogromnej interaktywności świata

God Hand

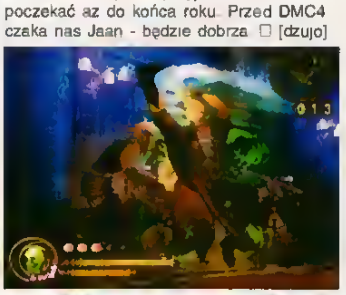
Developer: CLOVER STUDIO
Wydawca: CAPCOM
Data wydania: KONIEC 2006

Nadchodzi kolejny argument, by nie chować PS2 do szafy Capcom w postaci Shinji Mikamiego (główny mózg Rasidant Evil 4) oraz Glovar Studio I Atsushi Inaba (człowiak odpowiedzialny za Viewtiful Joe) stworzą jeszcze jedną pozycję na Czamulkę. I jadno jast pawne - bogowia z Capcom znowu zaszaleją



Jean, lokalny zawadiaka i cwaniak, ratuja pewną szlachatną niawiastę z rąk wstrętnych oprychów. Niestaty, ratowanie kobiety "za złych rąk" prowedzi go do utrety własnej dłoni (prawaj - konkratnia). Nia wiadomo, czy Jean był praworęczny, w kazdym razie szybko znalazł sobia nową prawicę - tytułową "Dłoń Boga" Nasz haros zyskał dzięki tamu nadludzką siłę oraz masę innych umiejętności. Z takimi etrybutami mozne robić tylko jedno - konkretną zadymę Jean przystępuje więc do akcji i rozpoczyna polowanie na swoich oprawców. Jednak spokojnie, nie jest to quest polegający na ratowaniu świata Jaan, niczym Dante w Devil May Cry 3, ma zamiar dobrze się bawić, przy okazji kopiąc zady kolejnym tebunom przeciwników. Wieśnia w tym momencie do akcji wkracza jeden z ojców Viewtiful Joa, zapawniając grza doskonały system walki oraz masę specjali Jeszcze nie wiadomo dokładnie, jakia moce posiądzie Jean, jednak na pewno będą ona wykorzystywać "Dłoń Boga", tym bardziej ze bohater preferuja staroszkolne metody walki, zupełnie olewając broń białą i palną Prawdziwie honorowy zawodnik z dłońmi, które na pewno nie łaczą

Ala to nie wszystko, gdyz Atsushi Inaba obiecuje gigantyczny paklat japońskiego absurdu i zabawnych sytuacji. Będziemy mogli np zastosować znany z wielu berowych bitew cios "w jaja" albo wykonywać szalona kombinacje bawiąc się wrogami - od „żaglowania" w powietrzu, az po potężne ciosy dobijające naszych oponantów (znowu kłania się DMC3) Intro do trzeciej części Dantego me być niczym w porównaniu do tego co tu ujrzymy Jako że za starami stoi Capcom, nie musimy bać się o poziom oprawy audio-wideo Screany zapowiedają się jak najberdziej smakowicie. No, ale w końcu po latach pracy chłopaki mają wszystko w małym palcu. A raczej w dłoni. Na boski dotyk w wydaniu mistrzów z Capcom przyjdzie nam poczekać az do końca roku. Przed DMC4 czeka nas Jaan - będzie dobrza □ [dzujo]





Maj miesiącem obniżek

Maj wydaje się być miesiącem obniżek cen dla użytkowników GameCube'ów - przynajmniej tych z USA, bo ich dotyczy niniejszy news. Wiadomo na pewno, że taniej będzie można kupić następujące tytuły: Paper Mario: The Thousand Year Door; Pikmin 2; Star Fox: Assault oraz The Legend of Zelda: Four Swords Adventures. Mówi się też o obniżce ceny samej konsoli, jednak nikt oficjalnie nie potwierdza tej informacji. Nieoficjalnym potwierdzeniem plotki może być fakt, że jeden z internetowych serwisów "dostał cynk" od pracownika Best Buy (dużej sieć sprzedaży w USA), ze jego firma szykuje się do wspomnianej obniżki cen GaCków, jednak nie podał finalnej kwoty. Spekuluje się, ze osiągnie ona poziom 79.99 dolarów, czyli będzie niższe o 20 dolarów od ceny poprzedniej. Pozostaje sobie życzyć, aby informacje się potwierdziły, a obniżka cen gier i systemu dotarła również do Europy, z naszym pięknym krajem włącznie. [Loki]

Papierowy Marian raz jeszcze

Wydawałoby się, że Nintendo, w dobie Wii, nie wypuści już żadnego porządnego a zarazem flagowego tytułu na GameCube'a. A jednak - Super Paper Mario to osadzone w uniwersum Paper Mario platformówka 2D z elementami 3D, oferująca ciągłe przejście pomiędzy tymi wymiarami. Wiadomo, ze pojawi się 8 światów wypełnionych wszelakimi pułapkami, układankami i nietypowymi zagadkami. Tytułowy Mario nie będzie jedyną gwiazdą SPM, Gracz będzie mógł też kierować poczynaniami księżniczki Peach i Bowsera. Premiera w IV kwartale tego roku. [Loki]

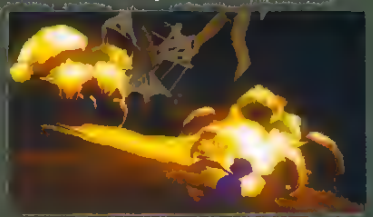


PS2 XBOX GC

The Legend of Spyro
A New Beginning

Wydawca: VIVENDI GAMES **Developer:** KROME STUDIOS **Data wydania:** PAŹDZIERNIK

Jedna z niegdysiejszych maskotek PlayStation i gwiazda złotej ery platformerów powraca w całkiem nowej przygodzie na trio current-genów. Plan wyssania gotóweczki z kieszeni sentymentalnych fanów jest niezły - czy się powiedzie? Już same założenia produkcji są sprytne: "Opowiedzmy coś ludziom o genezie Spyro, jego korzeniach, operując kilkoma sprawdzonymi sztuczkami i garścią świeżych - przyciągniemy nowych odbiorców, a i starzy chętnie to łyknął". A jako że obecne czasy mają także swoje wymagania i trendy, dostaniemy przygodę mroczniejszą, gdzie będzie więcej akcji niż staromodnego skakania. Nie zrażajcie się jednak - jest nadzieja na kawałek dobrego softu. I mimo wstępnej ironii, sam chętnie dowiem się, skąd u Spyro umiejętność latania, skąd się wzięła jego bzyczaca towarzyszka i poznam parę innych sekretów. A przygoda zaczyna się faktycznie od samego źródła - nasz smoczek wykluwa się z jajka, sądząc, że jest ważką. Gdy odkrywa swe pochodzenie, zaczyna





poznawać swoje umiejętności oswajać się z nimi. A możliwości owe są (paradoksalnie) o wiele szersze niż w poprzednich produkcjach - pozostaje jedynie żałować, że rozbudowanie to dotyczy głównie systemu walki. 12 odmian ataków opartych na czterech "żywiołach" - Ziemia, Ogień, Lód i Elektryczność - plus możliwości upgrade'u oraz ciosania combosów, których nie powstydziłaby się niejedna chodzona nawalanka. Oczywiście gdy uświadomimy sobie, że dotyczy to fioletowego smoczka, klimat lekko mięknie, ale mała dezorientacja pozostaje. Jak mozna się domyślać, podstawowy atak rogami i nieśmiałe wyziewy z paszczy zeszły na drugi plan. Teraz musimy dobierać środki zniszczenia do napotkanych przeciwników oraz odległości od nich (różny zasięg rażenia), a "pakowanie" umiejętności ma być wyraźnie widoczne - zarówno w mocy działania, jak i coraz lepszych SFX. Elementów typowo platformowych będzie jak na lekarstwo, a wizualnie już nie tak cukierkowo jak kiedyś - inne podejście do tematu dopuściło do głosu także ciemniejsze i poważniejsze tonacje barw. To jak - odkładamy kasę? □ [butcher]

PIGUŁA

EA przesuwa

Przykre wieści nadchodzą z obozu Electronic Arts, ujawnione przy okazji konferencji dla inwestorów. Superman Returns: The Videogame miało uderzyć na świat wraz z nadchodzącą wielkimi krokami premierą filmu w kinach i uderzy z filmem - tyle że z wersją na DVD pod koniec roku. Stwierdzono, ze tak ambitny i duży projekt potrzebuja jeszcze czasu aby spełnić oczekiwania. Jeszcze mocniejszego kopniaka otrzymało zapewne niecierpliwie wyczekiwane przez fanów wojennych shooterów Medal of Honor: Airborne - aktualny termin to I kwartał 2007, powody pośrzgu jak wyżej. [butch]

Zipper chroni Foki

Na dalszych stronach znajdziecie recenzję świeżutkiego SOCOM 3, za miesiąc wersji na PSP, a tymczasem Zipper ciśnie pomidora dalej - tylko soki jakieś takie słabe. Jest sens? Najwodczniej uznali, ze jest, bo jeszcze w tym roku dostaniemy SOCOM: U.S. Navy SEALs - Combined Assault na PlayStation 2 oraz SOCOM Fireteam Bravo 2 na PSP. Zmiany - tradycyjnie - wyglądają na obiecujące, a co z tego wyjdzie czas pokaże. Kooperacja dla 4 Graczy, zarówno w całej kampanii offline jak i dowolnej misji online to największe nowość dla PS2. Plus obowiązkowo nowe pojazdy i poszerzenie arsenału, ze o "usprawnieniu" AI nie wspomnę heh. Funkcja "Crosstalk" umożliwiające współpracę pomiędzy wersją PS2 a PSP zostanie zachowana, oferując nową garść bonusów do odkrycia dla obu produkcji (zmiany w misjach, bronie, skiny postaci). [butch]

Krążą plotki...

- ze Microsoft robi wszystko, by uzyskać od Rockstar prawo exclusive'u na kolejną część GTA. Nie wydaje się, by autorzy zgodzili się na takie rozwiązanie, ale już time exclusive jest całkiem możliwy - w przypadku current-genów skorzystała na tym uprzywilejowana platforma Sony.
- że Bungie tworzy grę pod tytułem Project Orion, która miałaby być wprawką do Halo MMO, czyli masowego shootera online w uwielbianych realiach.
- ze LucasArts planuje wydać grę opowiadającą dzieje Darth Vadera z "Gwiezdnych wojen". Akcje tej produkcji miałaby skupiać się na 19 latach pomiędzy "Zemstą Sithów" a "Nową nadzieją". [koso]



Mniej nanometrów

Prawdopodobnie już od początku przyszłego roku w nowych Xboxa 360 znajdą się już nie 90-nanometrowe ale 65-nanometrowe procesory. Ta technologia zapewni mniejsze nagrzewanie się i pobór energii, a dodatkowo pozwoli Microsoftowi zmniejszyć koszt produkcji konsoli. Produkcją CPU będzie się zajmować firma Chartered Semiconductor. Ech i na czym je teraz będę tosty piekł? [koso]

MS pożera Głowę Lwa

Potwierdziła się przytaczana przez nas w zeszłym miesiącu plotka dotycząca kupna Lionhead przez Microsoft - gigant wchłonął team Petera Molyneuxa, możemy więc oczekiwać, że wszystkie jego gry będą się teraz ukazywały na platformy MS. Co wcale nie było takie oczywiste, wszak pierwotnie zapowiedziane na current-geny The Movies ostatecznie ukazało się tylko na PC. [koso]

MS sponsorem WCG

W PE mogliście już kilkukrotnie poczytać o World Cyber Games, czyli mistrzostwach świata w grach wideo. Sponsorem tegorocznej imprezy został Microsoft, a jednocześnie do listy "dyscyplin" dołączyły pierwsze gry na Xboxa 360 - Project Gotham Racing 3 oraz Dead or Alive 4. [koso]

Erkejd-szutry od Zygi

Sega pracuje również nad next-genową (peeetrójkową i trzystasześćdziesiątką) edycją Sega Rally! Obecnie developerzy mówią o w pełni next-genowej oprawie, możliwości formowania terenu swoimi poczynaniami (powstawanie kolein z błota przy ostrych zakrętach itd.), trasach w przeróżnych lokacjach i warunkach pogodowych oraz masie zabawy. Trzymamy kciuki. [koso]



Alone in the Dark PS3

Developer: EDEN GAMES **Wydawca:** ATARI **Data wydania:** KONIEC 2006

Jeśli chodzi o legendarną serię Alone in the Dark, chcę pamiętać tylko te dobre jej strony - trylogię na PC, która zapoczątkowała współczesny gatunek survival horror, oraz bardzo dobre AitD: The New Nightmare na PSX, DC i PS2. Wynalazki typu film szarlatana Uwe Bolla litościwie przemilczmy i skupmy się na nowym, next-genowym wcieleniu Samotnego w Ciemności. Programiści z Eden Games bez oporów przyznają, że byli zachwyceni Resident Evil 4, dlatego w swojej produkcji chcą położyć większy nacisk na akcję. Niezbyt dobry początek, ale jedziemy dalej. Lądujemy w butach Edwarda Carnby'ego, ikony serii, gościa blisko już... stuletniego. To przynajmniej możemy wysnuć z faktu, że pierwsza część cyklu rozgrywała się po I wojnie światowej, a ta nowa przedstawi czasy współczesne. Ale zostawmy to. Ed zaczyna swe śledztwo w nowojorskim Central Parku, pełnym restauracji, teatrów (jest nawet zoo) i spacerujących mieszkańców. Fabuła będzie oparta na motywie życia po śmierci i związanej z tym tajemnicy. Fakt wrzucenia akcji do otwartej bądź co bądź miejscówki, zamiast ciasnych korytarzy i klaustrofobicznych pomieszczeń znanych z innych survival horrorów, daje nadzieję na pewną świeżość gameplayu i nowe rozwiązania. Jak zapowiadają twórcy, główną siłą AitD ma być interaktywność otoczenia (za co odpowiadać ma Havok 3.0). Niestety, na podają konkretnych przykładów. Poza standardową eksploracją i rozwiązywaniem zagadek, Edward nie uniknie też walki i elementów skradanki.

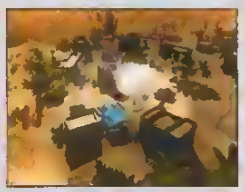
Nietypowo zapowiada się konstrukcja fabuły, zaczerpnięta z amerykańskich seriali. Każde 30 (plus/minus) minut rozgrywki będzie się kończyło charakterystycznym cliffhangerem (czyli sceną, po której najczęściej pojawia się napis "ciąg dalszy nastąpi";). Ten swoisty podział na "odcinki" jest w zamyśle skierowany do niedzielnych Graczy, którzy pozwalając sobie na partyjkę np. raz w tygodniu mogą wypaść z rytmu i zapomnieć, jak rozwijał się scenariusz. AitD wychodzi im naprzeciw - każda partia gry będzie się kończyła czymś w rodzaju "w następnym odcinku", streszczającym wydarzenia kolejnej partii. Z kolei powrót do zabawy po jakimś czasie będzie łatwiejszy dzięki krótkiemu podsumowaniu wcześniejszych wydarzeń.

Zaprezentowany trailer zwraca uwagę przede wszystkim na świetnie opracowaną mimikę postaci. Jeśli z podobnym pietyzmem zostanie odwzorowane całe środowisko, dostaniemy naprawdę śliczną grę. I o ile epizodyczność fabuły niezbyt do mnie przemawia, to z radością wyruszę z Carnbym na kolejną wyprawę - jak za starych, dobrych czasów. [koso]



PIGUŁA

Xbox 360 i RTS-y



Entuzjaści real-time'owych strategii w klimatach militarnych ucieszą się na wieść, że na Xboxie 360 ukaże się kolejna gra z serii Codename Panzers, która wcześniej święciła triumfy na PC. Ekipa Stormregion (developer) jest podekscytowana możliwościami konsoli Microsoftu i obiecuje dostarczyć emocjonujący, pełen akcji tytuł. [koso]

Więcej mechów

Namco Bandai tworzy na trzystasześćdziesiątkę exclusive'a Mobile Ops: The One Year War (premiera w okolicach wakacji). Zasiądziemy w kokpitach olbrzymich mechów i przefasonujemy design futurystycznego świata za pomocą potężnych broni - najlepiej w multiplayerze, który jak obiecują developerzy zostanie dopieszczony. W jakości HD będzie podobno można wręcz zobaczyć rdzę na metalu. Czeka nas ciekawe rywalizacja Mobile Ops z Chromehounds. [koso]



Najlepszy tenis po raz trzeci

W tym numerze recenzujemy Top Spin 2, a tymczasem Sega ogłosiła, że trwają już prace nad



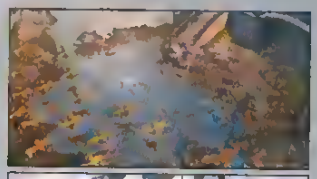


Virtua Tennis 3 na Xboxa 360 i PS3. W temacie tenisa żadnymi szokującymi rozwiązaniami zaskoczyć już nie można (chyba że mówimy o ewentualnym Mario Tennis na Wii.), spodziewamy się więc po prostu stosownej do mocy konsol oprawy graficznej (o takową zapewniają zresztą twórcy) i solidnych licencji. [koso]

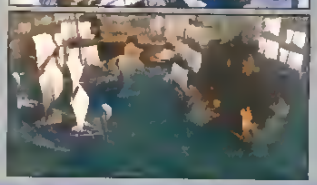


Lord of the Rings
Battle for Middle-earth II

Developer / Wydawca. EA **Data wydania:** 16 CZERWCA







RTS-y są dla konsol tak obcym gatunkiem, jak dla pecetów dobre wyścigi, bijatyki czy jRPG, co jednak nie przeszkadza twórcom podejmować kolejnych prób przeniesienia strategii czasu rzeczywistego na te platformy. Tym razem za bary z RTS-ami bierze się Electronic Arts, co daje pewną nadzieję na sukces przedsięwzięcie - gigant dołoży wszelkich starań, by gra była funkcjonalne. Największą przeszkodą jest oczywiście sterowania. Joypad nie jest stworzony do tekich tytułów, a ze konsolowcy są z natury uprzedzeni do myszek i klawiatur, element ten trzeba było należycie dopracoweć. W Battle for Middle-earth II przesuwanie kursore za pomocą lewej gałki ma być równie precyzyjne, jak robienie tego za pomocą myszy. Nacisnięcie "A" pozwoli nam przełączyć się na deny oddział, dwukrotne naciśnięcie tego przycisku pozwoli wybrać całą armię, natomiast wybór poszczególnych typów jednostek będzie możliwy dzięki lewemu triggerowi (prawy posłuży do wyswietlenia listy opcji). Oby wszelkie skróty zostały rozwiązane pomyślnie, bo w recenzowanym w tym numerze Final Fantasy XI bardzo tego brakuje.

CO NOWEGO XBOX 360



W LotR BfM2 weźmiemy udział w wojnie rozgrywającej się równolegle z przygodami Drużyny Pierścienie. Spotkamy 7 różnych ras, m.in. ludzi, gobliny, orki, elfy czy krasnoludy. Rozgrywka nie będzie się znacząco różnić od tego, co wiele lat temu zaproponowały hity pokroju Command & Conquer (choć z uwagi na realia fantasy bardziej trafne będzie porównenie do Warcrafta). Tworzenie kolejnych jednostek i rzucanie ich na front będzie tym bardziej emocjonujące, gdy po drugiej stronie stanie bohater znany z powieści Tolkiena, np. Galadriele. Skryta ze szwędronami swoich wojsk będzie trudnym celem. Potężne epickie pojedynki są znakiem rozpoznawczym tej serii i nie zebreknie ich również w tym trzystaseśćdziesiątkowym porcie ("dwojka" ukazeie się już jakiś czas temu na PC i zebrała bardzo dobre noty), e dziesiątki postaci ne ekranie sprawią, iż sceny batelistyczne z filmów Petere Jacksona będziesz mógł realizować samodzielnie.

EA przyłożyło się do artystycznej oprawy gry. Przed kazdą misją będziemy obserwowali wprowadzenie, przy czym scenki będą się tworzyły jak malowidła, linia po linii, niczym w Mark of Kri na PS2. Konsolowe wersje gry nie będzie miała dwóch elementów obecnych w tej pecetowej - możliwości stworzenie bohetera oraz gierki War of the Ring. Poza trybem single będą również zmagania multi (Xbox Live oraz System Link) – pojawią się 4 tryby. Znając Elektronikow mozemy być pewni, ze gra zostanie idealnie skrojone na potrzeby Xboxe 360 i nie odczujemy pecetowych naleciałości. Premiera juz w czerwcu! □ [koso]

W OFERCIE POSIADAMY TAKŻE INNE GRY - NOWE I UŻYWANE

RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA

czynne codziennie!
7 dni w tygodniu od 09:00 do 19:00
Ul. Budowlana 9c/38 05-300 MinskMazowiecki
e-mail : renoma74@wp.pl
tel. (0) 602 32 36 91

NASZE PROMOCJE

69 zł 260 zł 89 zł 179 zł 149 zł
169 zł 189 zł 189 zł 169 zł 159 zł

PS2
149 zł 149 zł 179 zł 189 zł
179 zł 179 zł 159 zł 159 zł

PlayStation 2
169 zł 179 zł 149 zł 149 zł 169 zł 179 zł
169 zł 159 zł 159 zł 169 zł 169 zł 169 zł

XBOX 360
229 zł 189 zł 229 zł
229 zł 229 zł 229 zł

SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN • WYSYŁKA GRATIS

Konami zrezygnowało z wydawania "stuningowanej" wersji WE9 z jakimś śmiesznym dopiskiem, rzucając na rynek od razu dziesiątą część. Pośpiech przejawił się w znikomej ilości godnych odnotowania ulepszeń.



WORLD SOCCER Winning Eleven 10

Przy odpalaniu nowego Winninga po raz pierwszy w życiu nie towarzyszył mi draszczyk emocji. Nie pojawił się też po strzeleniu pierwszej bramki, wygraniu pierwszego meczu i zdobyciu pierwszego pucharu. Konami zapędziło swój cyki w ślepy zaułek. Seria nie robi już kroku do przodu, ale nie można też powiedzieć, że się cofa - ona bezradnie przebiera nogami w miejscu, przenosząc ciężar ciała (rozgrywki) z jednej kończyny (względnie realistyczny, trudny w okiełznaniu gameplay) na drugą (poemak arcada'u, mijania zwodem całej obrony drużyny przeciwnej i beztroskie wymiany piłek przed polem karnym). Nie jest już tak, że w kolejnej części dobrze skonstruowany szkielet jest usprawniany - on jest budowany od początku w oparciu o wcześniejsze wzorce. I tak mieliśmy już trudną w opanowaniu, dającą większą satysfakcję, ale też zniechęcającą część Graczy brakiem dynamiki PES3 i PES5, oraz radosny futbol w PES4. Jeśli matematyka nie jest Ci obca, wiesz już, że w Winning Eleven 10 - a więc "beta wersji" Pro Evo 6 - króluje właśnie radosna piłka, pełna efektownych zwodów, szybkich akcji i wyjątkowych wyników.



▲ A tak wyglądają polscy kibice (i kibice wszystkich innych drużyn, zmieniają się tylko barwy i kolor transparentów). Kamera nie objęła tasaka, dwóch siekier i bezprzewodowej łokówki

A kto stoi w miejscu, ten... stoi w miejscu

Czy to dobrze czy źle? Zdania jak zwykle są podzielone. WE10 miało jedno podstawowe zadanie - wyeliminować to, co nie podobało nam się w PES5. I to się po części udało. Znacznie mniej jest fauli, w "piątce" wyjątkowo absurdalnych i łatwych do sprokurowania, rzucających się cieniem na całą rozgrywkę. Tu piłkarze dość mocno trzymają się na nogach i nie wywracają przy byle szturchnięciu, dzięki czemu gra nie jest szarpana. Samo tempo rozgrywki wzrosło, co poczytuję za plus, bo mozolne konstruowanie akcji w PES5 nieco odbierało radość z gry. Wzrosła surowość sędziów, co większość Graczy przyjmie z ulgą. Testowaniu tego elementu poświęciłem kilka spotkań, egzekwując bezwzględne kosy od tyłu w różnych częściach boiska, w 95% przypadków zarabiając kolorowy kartonik. Gdy napastnik wychodził ekurat sam na sam z bramkarzem, najczęściej kończyło się 'czerwienią". W tym aspekcie developer odrobił pracę domową.

Mniejszej precyzji wymagają podania, choć tu z kolei zdrowo przegięto, głównie w temacie zagrań w obrębie pola karnego. Bez większych problemów można wymienić kilka podań przed "szesnastką". Łatwiej dochodzi się również do pozycji strzeleckich, na co wpływ mają co najmniej dwa czynniki. Po pierwsze, powraca znana z PES4 znaczna przewaga ofensywy nad defensywą. To atakujący ma przewagę, a taki np. Robinho bez problemu urwie się mniej zwrotnemu obrońcy, co w PES5 miało miejsce znacznie rzadziej. Po drugie zaś, uzyskanie dobrej pozycji do oddania strzału na bramkę nie jest już takie trudne. Bardzo często uderzałem w światło bramki zza pola karnego przy mocnym odchyleniu i nie będąc zwróconym frontem do linii końcowej. Paradoksalnie częściej wychodzą też tutaj "balony" a la Jacek Zober, nawet gdy pasek siły nie jest jakoś mocno naciągnięty.

Konami nie byłoby jednak sobą, gdyby fatalnie nie spieprzyło elementu, który tak naprawdę nie wymagał poprawy, bo w poprzednich częściach funkcjonował dobrze i raczej nie było powodów, by nań narzekać. Tym razem padło na bramkarzy, z których japońska firma uczyniła ćwierćintelgentów i półdebili, w dodatku z wyraźnym lumbago, skrzywieniem kończyn i ospą wietrzną. Gościa mają problemy z łapaniem piłek i wykazują tendencję do fundowania swoich obrońcom ataku serca. Strzały pod kątem udaje im się parować do boku, natomiast uderzenia sprzed pola karnego bardzo często "wypluwają" przed siebie, prosząc się o dobitkę. Drażnią też strasznie gole, gdy piłka trzepocze w siatce przechodząc tuż obok głowy bramkarza, niemal przyozdabiając mu twarz eliminatorem. Już sobie wyobrażam, jakie przekleństwa będą leciały podczas turniejów,

Historia pewnej akcji



Nawet gdy wydaje się, że zrobiłeś wszystko jak należy, akcja nie kończy się golem. Niektórzy nazywają to brakiem szczęścia, inni randomem.

Znajdź różnice



Na pierwszy rzut oka porównywanie nowego WE z poprzednią edycją to jak zabawa w wyłapywanie szczegółów między dwoma niemalże identycznymi obrazkami. Jednak gdy już bardziej się zagłębisz, dostrzegasz zmiany, bądź co bądź jednak kosmetyczne. Powrócił bardziej radosny styl rozgrywania piłki, co mnie niezmiernie cieszy, bowiem poprzednie edycje były zbyt mocno nastawione na symulację i realizm. Gra się zdecydowanie szybciej, można łatwiej kiwać i strzelać jeszcze piękniejsze bramki. Ogółem jest bardziej arcade'owo. Trochę słabiej bronią bramkarze, animacja za to w pełni wyrobia (brak spowolnień przy pełnych trybunach). Szybkie wznowienie gry z wolnego to dobry patent. Śmieszy za to fakt, że ilekroć gram z kimś meczy, wszyscy za każdym razem wykonują wolnego "na szybkiego", żeby tylko zobaczyć, jak działa ta nowa funkcja. Chyba utracił na wartości przywilej korzyści. Co jeszcze zauważyłem? Japońscy spikerzy sporo się produkują w opiniach pomeczowych (szkoda, że w PES zawsze musi być tak krótka). Celowo pomijam nowe wzory butów, koszulki, piłki czy inne popierdółki (według mnie zbędny Random Selection Match). Mnie to nie jara - dla mnie liczy się gameplay, a ten bez wątpienia uległ poprawie. ☐ [M@jk]

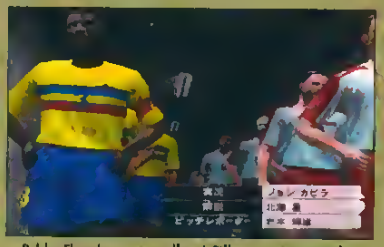
Ocena: 9



▲ Twarze zawodników na schemacie wyglądają bardzo fajnie, szkoda tylko, że ten bajer dotyczy wyłącznie trybu Nippon Challenge i reprezentacji Japonii.



▲ Zmora wszystkich fanów opcji Edit - Holandia wreszcie oficjalnie! Ruud jeszcze nigdy nie wyglądał tak... realistycznie :)



▲ Polska Ekwador - już niedługo! Piłkarze stoją w tunelu, niecierpliwie oczekując wejścia na murawę i odśpiewania hymnu przez pewną polską piosenkorkę

gdy w kluczowych spotkaniach golkiperzy będą wpuszczać szmata za szmatą. Pamiętajmy jednak, że w PES6 Konami ma jeszcze szansę się zrehabilitować, a krytyczne wypowiedzi Graczy na forach internetowych sprawią, że firma przemyśli te swoja "innowacja".

"Patrz Tanaka, tego jeszcze nie spieprzyliśmy"

Odnoszę wrażenie, że WE10 wnosi do seri najmniej ze wszystkich Winningów w historii. A jeśli nie można zaproponować czegoś nowego, to należy przamodelować stare elementy, nawet jeśli nie jest to konieczne. Tym samym z gry usunięto pojawiające się dotąd w rogu ekranu znaczki informujące o zastosowaniu przez sędziego przywileju korzyści. Komu to przeszkadzało - nie wiem. Zapewne zabieg ten miał na celu podbicie dziwnie rozumianego "realizmu", bowiem taraz sędziemu zdarza się zasygnalizować podjętą decyzję uniesieniem rąk w górę. Tylko kto ma czas na niego patrzeć podczas rozgrywania akcji? Jakby nie było,



◀ Wayne Rooney cieszy się ze zdobytej bramki. Obrazek ku pokrzepieniu serc fanów reprezentacji Anglii - na mundialu niestety prawdopodobnie nie będziemy mogli go obejrzeć.

nie wpływa to pozytywnie na rozgrywkę (nie ma już możliwości kombinowania "o, przywilej, to nacisnę super cancel zanim dojdę do piłki i będę miał rzut wolny").



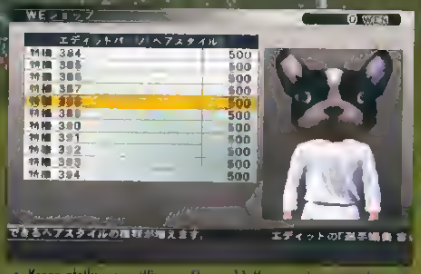
Poszczególne zagrania i stałe fragmenty gry również uległy pewnym zmianom. Nowością jest szybkie wznowienie gry z rzutu wolnego - przytrzymujemy L1+R1, a zawodnik podeja piłkę do kolegi zanim jeszcze rywal zdąży ustawić mur. Brzmi fajnie, w praktyce jednak przynosi niewiele pozytku. Niejako do łask wróciły zagrania z "trójkątem", znacznie bardziej przydatne niż w PES5. Nadal lepiej sprawdzają się na skrzydłach, ale i w obrębie pola karnego łatwiej wypuścić w uliczkę kolegę z drużyny. Zdecydowanie in plus wypada przamodelowania wyrzutu piłki z autu. W "piątce" przeciwnik mógł się ustawić tuż za nami, przejmując futbolówkę zaraz po tym, jak znalazła się ona z powrotem na boisku. W WE10 piłkarze drużyny przeciwnej muszą stać w pewnej odległości (nie napiszę, że przepisowej, bo według przepisów gość może stać nawet kilka centymetrów od wyrzucającego piłkę z autu zewodnika), co pozwala nam spokojnie rozpocząć akcję. Wykonywanie pozostałych stałych fragmentów gry nie uległo większym zmianom, może poza rzutami wolnymi, z których nieco trudniej zdobywa się gole. To wynika jednak bardziej z faktu, że lepiej ustawiają się golkiperzy, niż z tego, że trudniej przenieść piłkę nad murem. Dodano też jeden nowy zwód, którym niegdyś popisywał się Stanley Matthews.

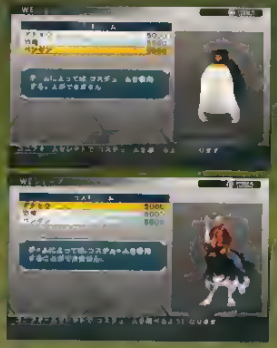
Licencja, czyli Kalm, Popochski i Von Mistelroum

O tym, że w kwestii licencji japońska firma pogrywa sobie w kulki, wiemy od dawna. Dla mnie jest kompletnie niepojęte, jakim cudem w Championship Manager 2006 - który sprzeda się kilkukrotnie gorzej od WE10 czy PES6 - może się znaleźć 25 oryginalnych lig (w tym polska Orange Ekstraklasa i jej zaplecze), a w piłkarskim cyklu Konami od dłuższego czasu możemy liczyć na rozgrywki ligowe z zaledwie 3 państw. Plus pojedyncze zespoły z innych

UNITED COMPUTERS SERVICE
AL. WYSZYŃSKIEGO 12 ŁÓDŹ 94-042 TEL. 0 42 689 87 87
PSX PS2 PSP XBOX XBOX360 GAMECUBE GAMEBOY DUALSCREEN







▲ Krążą plotki, że w Winning Eleven 11 Konami chce zaimplementować jeszcze samochody, zeppelinów i szwajcarów. Widocznie na fali popularności Nintendogs.
▶ Takie między nimi atrakcje czekają w WE Shopie. Ku mojemu zdziwieniu zabrakło widzimisza Godzilli i możliwości pomykania jako czajnik.

Tyle – co tylko dodatkowo ośmiesza ekipę Shingo "Seabessa" Takatsuki. Fajnie, że w końcu pojawiła się licencjonowane Holandia, fajnie, że debiut w serii zaliczają Angola, Ghana, Togo oraz Trynidad i Tobego (wszystkie z lipnymi nazwiskami), ale dlaczego wyrzucono Maroko i Wenezuelę? Nie żebym za nimi płakał, bo ani razu nimi nie grałem, ale chodzi o sam fakt. Jeśli zaś chodzi o kluby, licencji doczekał się pierwszy zespół z ligi niemieckiej - Bayern Monachium. Przetasowania w omawianej kwestii skwituję krótko - parodia.



Nowe WE ukazało się wyjątkowo w kwietniu z jednego powodu - Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej, które już niebawem rozpoczną się w Niemczech. Konami nie mogło więc przegapić tego wydarzenia (oraz faktu, że EA wypuściło już swoje FIFA World Cup), próbując wykorzystać koniunkturę na gry piłkarskie – dodało nawet do nazwy gry człon „World Soccer". I takie zagranie wyszło na dobre aktualizacji składów, bowiem ostatnie okno transferowe miało miejsce w zimie, totez był czas na uwzględnienie wszelkich przetasowań, jakich w tym czasie dokonywały kluby. Dodatkowo cieszy fakt, iż uaktualniono składy reprezentacji. Widać to m.in. po naszych Orłach - drużyna wreszcie przypomina rzeczywistą kadrę, pojawili się Tomasz Frankowski, Mariusz Jop, Dariusz Dudka i Radosław Sobolewski, wylecieli Kałuzny, Karwan, Głowacki, Żurew i Hajto. Niektórzy nawet zaczęli przypominać swoje rzeczywiste odpowiedniki, przy czym podobieństwo Dudki wyszło programistom chyba przypadkiem).

Dinozaury vs. pingwiny

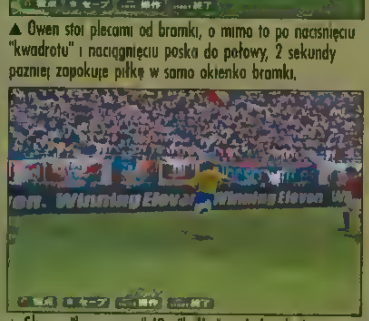
Na okazję Mistrzostw Świata przygotowano dwa nowe tryby, International Challenge oraz Nippon Challenge. Rozgrywamy w nich eliminacje MŚ, a następnie same finały, przy czym w pierwszym wariancie wybieremy dowolny team, w drugim zaś jesteśmy skazani na Japonię. Poza tym obe tryby nie różnią się niemal niczym. Jedynym ciekawym elementem jest selekcja reprezentacji wśród wszystkich dostępnych w grze piłkarzy danego kraju - możemy testować różne warianty i różnych graczy na danej pozycji. Oczywiście International Challenge tylko "udaje" tryb MŚ, bowiem oficjalną licencją Konami nie dysponuje.



O ile wspomniane wyżej tryby w PES6 raczej się nie znajdą (na pewno nie zobaczymy tam Nippon Challenge), tak Random Match zapewne tak. Cóż to takiego? Popierdółka, w której skład naszego zespołu jest losowany spośród zawodników wybranych przez nas druzyn (lub regionu świata). Nieprzydatna bzdura i tyle. Natomiast za głowę złapałem się wchodząc do WE-Shopu. Poza kupnem klesycznych reprezentacji, nowych stadionów czy piłkarzy, możemy tez nabyć nowe fryzury i kostiumy do Edit Mode oraz nowa piłki. Przy czym pod pojęciem fryzur Konami rozumie iby dalmatyńczyka, buldoga, chihuaha i bulterlera pod pojęciem kostiumow - przebranie pingwina i możliwość poruszania się na grzbiecie dinozaura lub strusia, a w kwestii nowych futbolówek mamy do dyspozycji melona, arbuza, mięso na kości oraz beczkę. Nie, nie żartuję. Nie wiem, co trzeba przyjąć lub spalić, żeby zaimplementować takie bzdury do gry, ale Japończycy mają najwyraźniej problem narkotykowy. Uwielbiam japońską 'inność' ale gdy w poważnej grze znajdują się takie debilizmy, nóż się w kieszeni otwiera.



▲ Owen stoi plecami od bramki, o mimo to po nacisnięciu "kwadratu" i naciągnięciu paska do połowy, 2 sekundy później zapakuje piłkę w samo okienko bramki.



▲ Słynne "lama passy" (3x "kółko" z okolicy linii końcowej boiska) wracają do łask. Nie tak skuteczne jak w PES4, ale często przynoszą rezultat. Jeśli piłki nie sięgną napastnicy, da włosnej bramki wpakują ją obrońcy lub golkiper.

W oczekiwaniu na szóste Pro Evo

Jeśli chodzi o oprawę graficzną to więcej z PS2 wycisnąć się już nie da. Widac, ze graficy popracowali nad twarzami zawodnikow, teraz bardziej szczegółowymi i "ludzkimi". Dodano tez garsc nowych animacji - no ale właśnie - zaledwie garść, a ja chętnie zobaczyłbym więcej. Niestety, zmiany w serii już od dłuższego czasu możemy podsumować jednym zdaniem - kosmetyka. Dodanie nowego stadionu, zwodu, reprezentacji, klubu itd. W przypadku WE10 Konami nie zadało sobie nawet trudu odswiezenia wyglądu menu ustawień czy HUD-a wyświetlanego na ekranie podczas meczów. Jeśli chodzi o statystyki poszczególnych Graczy najbardziej zauważalną zmianą jest te ze atrybuty w wysokości 75-79 są teraz odznaczone zielonym kolorem.

▶ Pizarro w ekwilibrystycznej pozie. Fajnie, że Bayern Monachium jest na licencji. Mniej fajnie, że to jedyna nowa licencja na liczący się klub. Może w PES6 nastąpi przełom w myśleniu Konomi?



Nową odsłoną Winning Eleven nie warto sobie zawracać głowy z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze gra ukazała się kilka miesięcy przed terminem, w którym ukazywała się zazwyczaj, przez co Konami miało znacznie mniej czasu na jej dopieszczenie. Po drugie, opinie na temat WE10 zapewne przełożą się na charakter jaki japońska firma nada szóstej części Pro Evo. Zmiany są konieczne i pewne jest ze przynajmniej części z nich się w europejskiej odsłonie doczekamy. Po trzecie wreszcie, pozostaje miec nadzieję, ze 'szóstka' będzie po prostu znacznie bardziej dopalone - z większą ilością nowych druzyn, stadionów i animacji. Po czwarte nie można zapominac o trybie online, ktory ulegnie pewnym zmianom. Premiera PES6 zaplanowana jest na październik, do tego czasu będziemy z niecierpliwością wypatrywac wieści na temat tej gry i oby obyło się bez pekińczyków i owczarkow niemieckich.



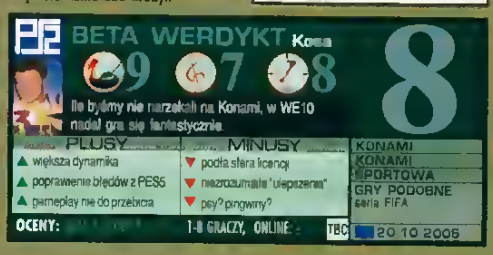
▲ Tak, jak poprzednio, podczas loadingu meczu możemy przyjrzeć się ustawieniu obu druzyn.

Powrót do przeszłości?



Aby słusznie i fachowo ocenić kazdą z edycji WE/PES, nie wystarczy rozegrac kilkunastu spotkań. Dlatego moja ocena jest oceną wstępną i z pewnością za jakiś czas zyska "oczko" więcej . albo mniej. Przewrażliwiony, drobiazgowy orbiter znany z PES5 poszedł w odstawkę. Koniec z przypadkowymi kornymi, koniec z 30 mio faulami w meczu za pomocą "iksa"! Konomi udało się zwiększyc dynamikę gry i zmniejszyć "random" panujący w PES5 - rozgrywka nabrała szybszego tempo, zyskując należytą płynność. Co poza tym? Poprawiono animacje piłkorzy, trochę więcej licencji i kilka nowych zagran. Zbyt łatwo za pomocą głowki zdobywo się bromki, no i golkiperzy - często ich zachowanie jest wręrz tragiczne, choć rzuty wolne bronią nieprowdopodobnie dobrze. Za dobrze. Można norzekoc, że mniej tu wyprocowywamo akcji, rozbijanio obrony itd - gra poszła troszkę bordziej w stronę czystej zabawy i strzelania bromek (powrót do przeszłości?). Ale do diasko, własnie to mi się podobo!
□ [Play]

Ocena: 9



Wii



Wiecie już pewnie, że redakcyjna "końcówka" zbiegła się w czasie z E3. Z tego powodu „Piguły" w tym miesiącu są dużo uboższe, by nie dublować wydarzeń, o których więcej napiszemy po targach. Za miesiąc przeczytacie tu m.in. o pokazie Red Steel, kolejnej części Tony'ego Hawka, nowym tytule z serii Dragon Ball Z, pierwszej grze od Konami, propozycjach Namco Bandai, Ubisoftu, Hudsona i Midway, a także być może o kontynuacji Nights. Tymczasem... poznajcie Wii! [kilu]

Onomatopeje

Wii™ Nazwa Revolution ostatecznie przestaje być synonimem nowej konsoli Nintendo. Pod koniec kwietnia firma ogłosiła, że jej nowa zabawka to... Wii (czyt. fi)! "Revolution określało obrany przez Nintendo kierunek, natomiast Wii jest odpowiedzią i celem. Wii, co można odczytać jako angielskie 'we' (my), oznacza, że konsola jest dla każdego. Nazwa jest łatwa do zapamiętania, niezależnie od języka, jakim władają Gracze, dodatkowo 'ii' ma pobudzać wyobraźnię, symbolizować doznania towarzyszące obcowaniu z nowym kontrolerem." Tyle Nintendo, a co na to Gracze? Większość jest zgodna co do tego, że Wii jest nazwą... wyjątkowo chybioną. Nie da się jednak zaprzeczyć, że wpada w ucho, jest nazwą uniwersalną i daje przeogromny potencjał w promowaniu sprzętu. Nietrudno wyobrazić sobie reklamy, w których dziecko machając pilotem krzyczy "Wii!" czy hasła w stylu "Wii will rock you". Osobiście jestem zdecydowanie na tak - taka prosta, oryginalna nazwa brzmi lepiej, niż "grajstacja" czy "x-pudło". A jak się będzie kojarzyć... Cóż - to już zależy od dalszych działań Nintendo. Krótki spot reklamowy znajdziecie pod adresem revolution.nintendo.com. [kilu]

Krakowski smutek



Krakowski Nibris ujawnił kilka nowych informacji na temat przygotowywanego z myślą o Wii horroru Sadness. Gra będzie mroczną, gotycką przygodówką, z akcją dziejącą się przed i Wojną Światową. Nie należy spodziewać się hektolitrów krwi i dziesiątek ciał, zamiast tego liczyć się będzie ciężki nastrój, poruszający takie problemy jak schizofrenia czy narkolepsja. By go osiągnąć, autorzy zamierzają pozbawić grę kolorów. Podają też przykłady na wykorzystanie kontrolera Wii - zajęcia typu odganianie pochodnią szczurów, przerzucania liny przez mur czy podrzynanie gardła kawałkiem szkła mają być w Sadness normą. Bardzo ambitna wizja! Miejmy nadzieję, że twórcy mają ją czym poprzeć. [kilu]

Nieładnie śmiać się ze zmarłych!

Kojarzycie grę Bob Ross: The Joy of Painting, o której pisałem w „Piguле" miesiąc temu? Wyobraźcie sobie, że... wciąż nie wiadomo, czy nie był to primaaprilisowy żart! Pierwsza zapowiedź pojawiła się 31 marca i niektórzy uznali ją za dowcip, jednak informację potwierdzały kolejne, duże serwisy internetowe, wliczając IGN i Gamespot. Jednocześnie wciąż mówiło się, że to plotki, Wikipedia uznała nawet zapowiedź za jedną z najbardziej spektakularnych pierwszokwietniowych akcji. Zdezorientowane serwisy wykasowały opublikowane wcześniej materiały na ten temat, jednak... informacja o grze wciąż widnieje zarówno na - co prawda wyglądającej bardzo amatorsko - stronie AGFRAG, jak i stronie o artyście, bobross.com. Akcje z Chuckiem Nomsem przy tym wysiedają. [kilu]

PLAYSTATION 3

Nowa setka

Pamiętacie projekt 100 Bullets? Gra powstawała pod skrzydłami Acclaim na bazie znanej serii komiksów DC Comics/Vertigo - pokazano ją na E3'2004 i w tymże roku miała się ukazać. Acclaim jednak upadło, pociągając 'Pociski' za sobą i sprawa umarła. Teraz za wskrzeszenie licencji wzięły się D3 Publisher (wydawca) w porozumieniu z Warner Bros. i komiksy mają przerodzić się w całkiem nową produkcję na next-geny i handhelды. Jak twierdzi przedstawiciel D3P, 100 Bullets posiada wszystkie niezbędne elementy, aby stworzyć niezłą grę wideo. A ma być ona opowieścią w stylu czarnego kryminału, z mocną fabułą i narracją oraz nieustanną akcją. Przypomnijmy, że wydarzenie w tym komiksowym cyklu obracają się wokół ludzi, którzy otrzymują od losu szansę dokonania zemsty na tych, którzy kiedyś wyrządzili im krzywdę. Brak detali o mechanizmach rozgrywki - produkcja dopiero ruszyła, a koniec planuje się w II połowie 2007. [butch]

Blu-ray w natarciu

Wydawcy nie zamierzają zwlekać z nowymi nośnikami - 23 maja na rynek trafia pierwsza dycha filmów na dyskach Blu-ray od Lions Gate Toronto. Znajdą się wśród nich całkiem niezłe produkcje, jak "Lord of War", "Terminator 2", "Punisher" czy "Saw". Miesiąc później dorzucą kolejną piątkę w postaci "Reservoir Dogs", "Total Recall", "Dune" czy "Devil's Rejects". Roba Zombie. Ceny dysków wahać się będą od 30 $ do 40 $. W tym samym dniu wrzucą swoje tytuły na rynek MGM oraz Sony Pictures Home Entertainment, a kolejne już w czerwcu - będą to m.in. "The Fifth Element", "Hitch", "House of Flying Daggers", "Resident Evil: Apocalypse", "XXX", "Robocop", "Species", "S.W.A.T." czy "Terminator". Z komercyjnymi odtwarzaczami BD na rynek uderzają Samsung, Pioneer oraz Sony w postaci czytnika BD w swoim VAIO PC. No i PlayStation 3 w listopadzie. [butch]

Pomocny Meksykanin

Guillermo del Toro to znane nazwisko, dotychczas jedynie w przemyśle filmowym (reżyser "Blade 2", "Hellboy"). Wkrótce może to jednak ulec zmianie – del Toro jako zapalony Gracz wspiera w produkcji i udziela pomocy ekipie Terminal Reality (BloodRayne) przy tworzeniu pełnego zombiaków projektu pt. Sundown na konsole next-gen. Jak uważa sam reżyser: "W ciągu najbliższych 10 lat media narracyjne będą szły w kierunku utworzenia hybrydy z połączenia filmów i gier wideo. To idealne okazja dla mnie, by odegrać rolę 'pomostu' dla tego, co uważam za przyszłość". Być może także dlatego del Toro planuje działania w drugą stronę - z pomocą Terminal Reality chce wrzucić Sundown na ekrany kinowe w postaci filmu. Choć takie projekty wciąż napawają nas obawą, lepszy on niż Uwe Boll. [butch]

Wraca zakompleksiony braciszek?

Fala plotek i domysłów towarzysząca każdej produkcji spod znaku Metal Gear Solid nie ominęła MGS4: Guns of the Patriots nadchodzącego na PS3. Gorące dyskusje na forach internetowych wywołał w kwietniu jeden z wpisów w oficjalnym blogu Kojimy. Mistrz ujawnił kilka nazwisk Japończyków, którzy użyczą głosów postaciom w nowej edycji MGS. O ile powrót Akio Otsuka w roli Solid Snake'a nie dziwi nikogo, prawdziwą burzę spekulacji wywołał niejaki Banjo Ginga. Towarzyszy on sobie od lat, ostatnio jako Major Zero w MGS3: Snake Eater, jednak starzy fani (zaznajomieni ze skośnookimi gwiazdami) kojarzą go z ważniejszą rolą - toż to Liquid Snake! Którą tożsamość przyjmie w najnowszym dziele Hideo? Chociaż zgnał w MGS, nie takie cuda już widzieliśmy w tej branży - trzymamy kciuki za powrót brata! [butch]

Wieczny spóźnialski... (ale nie Sentinel:)

wciąż w drodze - mowa o mitycznym Duke Nukem Forever, którego pierwsze zapowiedzi pojawiły się w 1997 roku. Niedługo dziesięciolecie - jest szansa, że prezentem na ten okrągły jubileusz będzie on sam! W majowym numerze Computer Games Magazine znajduje się relacja z wizyty w 3D Realms (dav.) w Teksasie. Pokazywane demo zewierało jeden z leveli, m.in. z udziałem pojazdów. Pierwotnie DNF zaczynał na silniku Quake'a 2, potem przesiadł się na Unreal Engine od Epic, a teraz podobno hula na jakimś własnym, zawierającym drobne elementy z wcześniejszej wersji UE. Podczas pokazu George Broussard z 3DR zademonstrował możliwości interakcji Gracza ze światem Duke'a - możemy dostać od Księcia maila, jeżeli podamy mu swój adres. Jak jednak donosi CGM, entuzjazm i zapał wyraźnie spłynął z producentów - dobrze wiedzą, że takie przegięcie czasowe nic dobrego nie przyniesie. Jak stwierdził Broussard: "Problem w tym, że gdy wreszcie pokażemy grę ludziom, reakcja będzie najpewniej obojętne. Szczerze mówiąc, teraz chcemy już tylko skończyć ten tytuł". No, z takim nastawieniem to bankowo będzie hit. [butch]

BioShock

Developer: IRRATIONAL GAMES **Wydawca:** 2K GAMES **Data wydania:** 2007

Ilu z Was kojarzy grę System Shock 2 z PC? Niesamowity horror FPP rozgrywający się na statku kosmicznym gdzieś na rubieżach galaktyki? To niestety jeden z tych tytułów, który przez swoje niszowe podejście nie znalazł wielu odbiorców. Ale pora to zmienić. Irrational Games (twórcy System Shock 2) zapowiedziało "duchowego następcę" System Shock 2 - BioShock. W roku 2007 posiadaczy Xboxa 360 czeka prawdziwy koszmar.

Jesteś jedynym rozbitkiem, który przeżył katastrofę lotniczą na środku oceanu. Po kilku dniach dryfowania trafiasz na boję. Jak szybko ma się okazać, są to drzwi do gigantycznego, podwodnego miasta. Jednak w jego wnętrzu nie znajdziesz ratunku. Wręcz przeciwnie, rozpocznie się prawdziwy wyścig o życie i przetrwanie, gdyż ukryte na dnie oceanu cytadela jest w rzeczywistości laboratorium z okresu II Wojny Światowej. I bynajmniej nie chodzi tu o lokalny gabinet pediatry.

System Shock 2 mógł poszczycić się rewelacyjną atmosferą zaszczucia i ciągłego poczucia niebezpieczeństwa. BioShock nie planuje pozostawać w tyle. Gracz stanie się trybikiem w wielkiej wojnie, jaka ma miejsce w Rapture (nazwa metropolii). Potężna organizacja nieustannie poluje na ludzkie niedobitki. Czego szuka? Fabuła ma kręcić się wokół badań genetycznych i wykorzystywania DNA w nieskończenie miłym celu. Dlatego też Rapture wytrenowało całą armię o nazwie Aggressors, której jedynym celem jest mordowanie. A kiedy już sieczka się skończy, na miejsce wkraczają Gatherers (z ang. "zbieracze"), których zadaniem jest gromadzenie biologicznych pozostałości. Gracz natomiast będzie mógł wykorzystać ten dziwny podział ról (określany przez autorów jako "AI Ecology") i np. zamienić się dzięki stosownym urządzeniom w jednego z Gatherers, przy okazji uprzykrzając życie Aggressors. Zresztą używanie różnego rodzaju sprzętu będzie jednym z „gwoździ" BioShock – gdy np. złamiemy zabezpieczenia Rapture, będziemy mogli zantakować kogo chcemy, siejąc chaos w całym mieście. Nie obędzie się oczywiście bez klasycznych broni, ale to już standard.

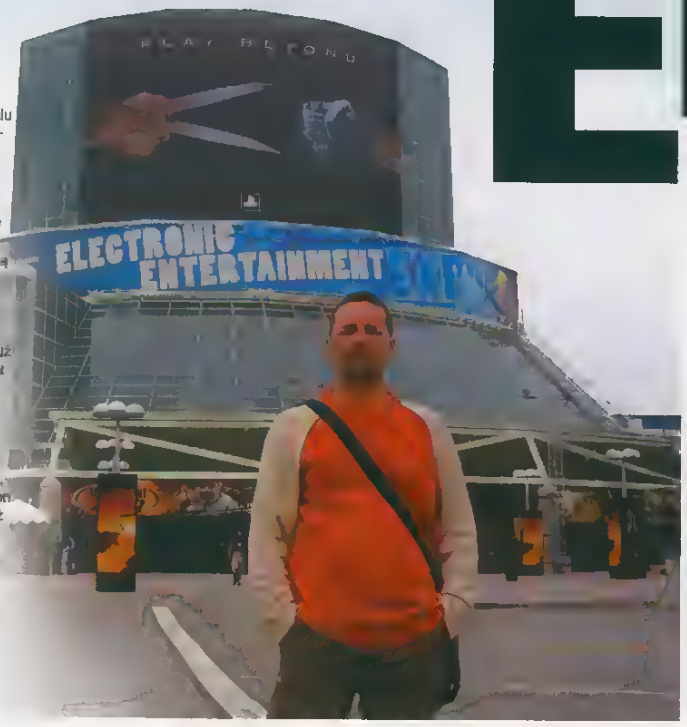
Ken Levine, jeden z twórców gry, obiecuje, że BioShock będzie łączył klimat "1984" Orwella, "Ucieczkę Logana" i Half-Life 2 (no i oczywiście System Shock 2). Jeśli twórcy dotrzymają słowa, będziemy mieli do czynienia z jednym z najbardziej klimatycznych i rozbudowanych FPP na next-geny. W sam raz na lekcję biologii. [dzujo]



RELACJA Z TARGÓW E3 2006

CZ. 1

Opole - Los Angeles 24 godziny w podróży, w tym 13 godzin lotu. Moje pośladki dochodziły do siebie z odrętwienia przez kilka dni. W L.A. codziennie godzina jazdy autobusem z hotelu do hali i godzina z powrotem. 60 000 ludzi tłoczących się w Convention Center w tym samym celu - żeby obadać, zobaczyć, doświadczyć organoleptycznie najnowszych produktów i wynalazków branży gier wideo. Warto było? Odpowiedzcie sobie sami. Gdy możesz zagrać na PlayStation 3 pół roku przed premierą, samodzielnie obadać kontrowersyjne Wii, zobaczyć na żywo Metal Gear Solid 4 czy szarpnąć w Gears of War - wszystko inne schodzi na dalszy plan. Pojęcia takie jak "zmęczenie" czy "trudności" przestają istnieć, gdy masz szansę uczestniczyć w największej na świecie imprezie branżowej - Electronic Entertainment Expo.



A wbrew pozorom żyje tym także całe Los Angeles. Już na lotnisku pani w punkcie imigracyjnym po obejrzeniu wizy rzuciła mi krótkie "E3?", po czym z uśmiechem wbiła pieczątkę w paszport. Inaczej niż w przypadku przygody Kosa rok temu, bagaż przyleciał ze mną (mimo przesiadki w Londynie), więc pozostało mi odnalezienie drogi do hotelu. W autobusie pewien dziadek (na oko po 60-tce) na pytanie, co robię w USA, usłyszał, że przyleciałem na pewne show w Convention Center. "Tak, słyszałem - E3" - stwierdził krótko. A już całkiem na łopaty rozwaliła mnie konwersacja dwóch pań po 40-tce w pewnym sklepie (bynajmniej nie z grami) - dyskutowały o oficjalnej cenie PlayStation 3. Na deser tylko dodam, że temat targów gości na antenie lokalnej stacji Fox 11 News co godzinę. Może nie jest to druga Japonia, ale nie da się ukryć, że kraj, który zrodził Microsoft i Xboxa, ma świadomość istnienia tego przemysłu, wraz z całą jego machiną. Świadomość, nad którą my wciąż pracujemy.

Tymczasem jednak odrzućmy troski i skupmy się na E3'2006. Po zainstalowaniu się w hoteliku w Hollywood, wybrałem się na zwiedzanie miejsca akcji - L.A. Convention Center. Jako że dotarłem do L.A. już dwa dni przed imprezą, odebrałem wejściówkę i mogłem podziwiać ekipy krzątające przy budowie stoisk w 4 halach. Znana amerykańska telewizja dla Graczy - G4TV - nadawała na żywo pierwsze, przed-imprezowe relacje, oficjalny sklepik zaczynał rozkręcać interes na gadżetach, a wśród tego wszystkiego plątały się tłumy podobnych mi, znudzonych przedstawicieli mediów wszelakich. Wydawało się, że najważniejsze od lat E3 miało miejsce w zeszłym roku - pierwsze pokazy next-genów, pierwsze informacje - balon napięcia został przebity. Ale tak naprawdę dopiero aktualna edycja targów była pełna atrakcji dla spragnionych wrażeń z frontu nowej generacji. W South Hall niepodzielnie panował Microsoft, zajmując największą powierzchnię wśród wystawców - jemu poświęciłem pierwszy dzień targów. Cały design, wszelkie loga i napisy były - co oczywiste - w kilmacie X360, a same standy z grami na niego stanowiły 95% atrakcji (reszta to Xbox i XL Arcade). Połowę terenu zajmowała część biurowa, z pokojami do pokazów i rozmów, oraz mini-kino, w którym co 30 minut prezentowano Gears of War.

Drugi i trzeci dzień spędziłem w większości w West Hall, w której władzą podzieliły się sąsiadujące ramię w ramię Sony i Nintendo - moldchy w porównaniu do reszty obecnych tam firmek (głównie producenci akcesoriów i wydawcy prasy). Prezentując trzy odmienne kategorie produktów (PSP, PS2, PS3), Sony postawiło na różnorodność w tworzeniu stoiska. Centrum to oczywiście PlayStation 3 i nowoczesny, futurystyczny design wiele standów do grania na parterze i piętrze, kilkuosobowe przeszklone pokoje do spokojniejszych prezentacji konsoli mediom, a pod sufitem wielki ekran, na którym non stop leciały trailery z gier na ich next-gena. Bardzo dużo miejsca poświęcono PSP - oprócz wielkiego telebimu w kształcie kieszonsolki, utworzono zakątki, gdzie można było przyklepnąć i szarpnąć w kazdy z aktualnych i nadchodzących tytułów. PS2 musiało się zadowolić najmniejszą powierzchnią, a jej głównymi atrakcjami były SOCOM 3 i God of War II. Nintendo - m in. po to, aby odróżnić się od konkurencji - emanowało wszechobecnym białym kolorem (bo Sony czarnym). Nawet wielkie, rozwieszone logo Ninny wykonane było na biało, matkowanym materiale - dopiero z daleka człowiek był w stanie załapać, o co chodzi, z bliska przypominało jedynie wielką firankę. Dwie główne aekcje to dwurzędowa aleja DS Lite (kolejki non stop) oraz gwóźdź programu rewolucyjne Wii.

Gdy to piszę, siedzę jeszcze w hotelu w Hollywood, dwie godziny po zakończeniu targów - z oczywistych powodów nie opiszę więc wrażeń związanych z powrotem (oby nie było żadnych specjalnych :)). A jak najlepiej podsumować tegoroczne E3? Xbox 360 po średniackich tytułach startowych zaczyna uderzać z konkretami - widać, że marketing pracuje pełną parą, a MS ostro szarpie z tortu, dopóki rządzi na rynku NG. Na całe szczęście wielką plotką okazał się brak grywalnej PlayStation 3 - Sony nie zawiodło i każdy chętny mógł osobiście sprawdzić potwora w akcji. Ich drugim oczkiem w głowie jest bez wątpienia PSP, co było widać chociażby po ilości produkcji czy wielkości tej sekcji stoiska Nintendo, jak to Nintendo - spokój i konsekwentnie realizowana własna wizja świata. Natomiast kompletnym zaskoczeniem był hype wygenerowany pod kątem Wii - dostają ode mnie prywatną nagrodę "Największa Szajba E3'2006" (po platformowe szczegóły zapraszam do odpowiednich sekcji). Na pocieszenie powiem Wam jedno - jeśli tylko możecie, wybierzcie się w tym roku na Games Convention do Lipska. W zestawieniu z E3 Europa naprawdę nie ma się czego wstydzić. [butcher]

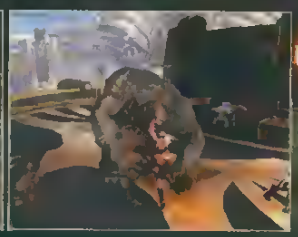
PS. Co oczywiste, na terenie całych targów wszelkie prezentacje gier odbywały się wyłącznie na dwóch rodzajach wyświetlaczy: plazmach lub LCD. Dlatego miejcie to na uwadze czytając zapowiedzi gier z E3 i opinie na temat ich jakości wizualnej.

God of War II: Divine Retribution

Platforma: PS2 **Developer: SCEA Santa Monica** **Wydawca: SCEE** **Premiera: luty 2007**

Najciekawszą produkcją, jaką miało na targach Sony na PlayStation 2, było moim zdaniem God of War II - chyba mało kto się z tym nie zgodzi. Niedawno mieliście okazję przeczytać moją zapowiedź, teraz mogę ją najwyżej uzupełnić informacją, że gra wygląda dokładnie tak, jak powinna, czyli minimalnie lepiej niż "jedynka". Kratos powraca z pełną mocą: tradycyjnie genialne sekwencje akcji, możliwość używania broni dodatkowych w walce (wyjmując combosy strzelałem w międzyczasie z łuku) czy pokonywania rozpadlin na swoich łańcuchach. Wszystko oczywiście bardzo proste do egzekucji, wręcz intuicyjne.
W jednej z lokacji z dużym, kamiennym tarasem musiałem przesunąć dwa ciężkie kamienie na jedną ze stron, aby taras się przechylił. Kratos chwycił za podniesioną krawędź i zwalił cały marmurowy taras wraz z filarami do jeziora lawy, tworząc sobie przejście. Momentalnie wyskoczyły meduzy i kilka razy dostałem kamieniem, zanim zakumałem, że szybkie naciskanie L2 uaktywnia specjalną tarczę, która odbija ich promienie.
Teraz ja miałem trochę kamyczków do rozbicia... Jeszcze więcej krwi i akcji, graficznie już raczej nie widać różnicy, ale chyba nie znajdzie się nikt, kto by narzekał na poziom oryginału. To pewniak, wyznaczony na luty 2007.






prawie 2/3 wystawców na E3'2006 (60%) pokazało prodúkcje, która trafią na półki sklepowe jeszcze w tym roku

Piła

Wii



▲ Tak wygląda klasyczny pad do konsol Wii (dizajn ala SNES)

Wii. Wielka niespodzianka konsolowej terminologii, ogłoszona na kilka dni przed tegorocznym E3. Do nazwy dystansuje się samo Nintendo - na konferencji Japończycy podziękowali wszystkim, którym przypadła ona do gustu. Wszystkim trzem Graczom na świecie:). Żarty żartami, ale pierwsze opinie na temat nazwy faktycznie nie były zbyt pochlebne. Podczas targów nastąpił zwrot o 180 stopni. Od momentu ogłoszenia rewolucji (sic!) w kontroli gier, spragnione innowacji tłumy pragnęły położyć łapska na tym cudownym pilocie - teraz nareszcie ich marzenia miały się spełnić. Przygotowując się do targów, moja lista gier na nową konsolę Ninny opiewała na kilkanaście pozycji, tymczasem pokazano 27 grywalnych tytułów! Inna sprawa, że niektóre z nich okazały się typowymi popierdółkami służącymi bardziej do luźnej zabawy kontrolerem niż jakiejś konkretnej gry. Do końca (tzn. do samej konferencji prasowej) trzymano w tajemnicy fakt, że pad Wii posiada wbudowany.. głośnik. Po co? Możliwości są olbrzymie - może wydawać dźwięki broni czy urządzenia (np. wędka), którego używamy w grze, może dzwonić jak telefon, może do nas mówić, jeżeli dany tytuł oferował będzie taką interakcję ze strony konsoli.

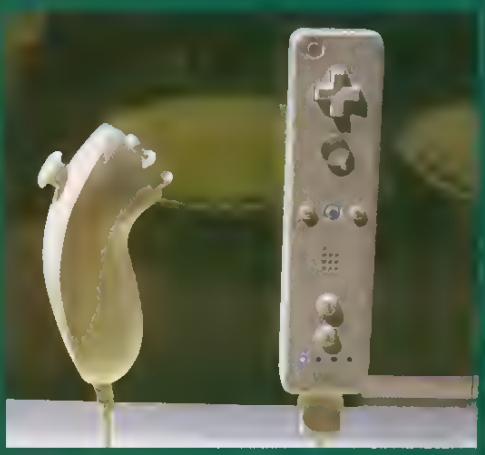
Na konferencji pojawili się oczywiście Reggie Fils-Aime, Satoru Iwata i sam Shigeru Miyamoto, który zaprosił do partyjki wirtualnego tenisa wylosowaną osobę z widowni. Zaiste, czterech kolesi skaczących po scenie i wymachujących białym pilotem niczym rakietą tenisową to widok bardzo niezwykły. I wiecie co? Wyglądało to bardzo przekonująco! Kolejnym z sekretów "pilota" okazał się wbudowany moduł wibracyjny. Najwyraźniej inżynierowie z Nintendo są lepsi niż z Sony - kilka godzin wcześniej twórcy PlayStation ogłosili, że nowy Dual nie będzie posiadał wibracji, gdyż przeszkadzałyby one czujnikowi ruchu. Ciekawie zapowiada się też serwis Connect24. Za jego pomocą konsola będzie w stanie ściągać udostępniane przez Nintendo pliki (trailery nowych gier, dodatki...) samoczynnie, w nocy, nawet jeśli będzie w tym czasie wyłączona. Serwis online nie zostanie rozbudowany, będzie przypominał ten z DS-a - grać będzie można albo z przyjaciółmi (system kodów), albo z losowymi osobami. Jak zawsze - liczy się zabawa, radocha i pomysł, a nie jakość wizualna. A ta niestety nie zadowoli zwolenników grafiki wysokiej jakości. Nintendo nie przystąpiło do graficznej wojny konkurencji, zamykając możliwości Wii w rozdzielczości 480p (640 x 480). Oczywiście w Polsce mało kogo to zasmuci - czy na LCD, czy na CRT ("kinespokowce"), gry będą wyglądać tak samo - niekoniecznie dużo gorzej, niż na innych next-genach (pod warunkiem, że nie odpalimy na nich trybu HD). Inna sprawa, że Nintendo nigdy nie przywiązywało wagi do ilości wielokątów, stawiając raczej na atmosferę swoich gier. Pewne nadzieje daje za to wywiad z developerem z Konami, który ujawnił, że konsola Nintendo posiada "wbudowany moduł liczenia fizyki". Czyżby chodziło o rewolucyjny układ PPU? Zdaniem Nintendo za hardware Wii kryje się jeszcze niejeden sekret. Nie wszystkie są miłe - wygląda na to, że konsola nie będzie posiadała cyfrowego wyjścia audio, o dźwięk przedniej najwyżej jako Dolby ProLogic II. Nie było też ani słowa o możliwości odtwarzania filmów. Firma nie ujawniła ceny ani oficjalnej daty premiery swego nowego dziecka - wiadomo jedynie, że Wii ukaże się przed końcem roku. Martwi nieco fakt, że po ujawnieniu ceny PS3 (i stwierdzeniu Kutaragiego, który powiedział, że PS3 będzie... zbyt tanie) firma zamierza "jeszcze raz przemyśleć strategię cenową". Przecieki mówią o kwocie rzędu 250 dolarów - jeśli okaże się to prawdą, być może konsola będzie kosztowała u nas na starcie poniżej 1000 zł.



Czytaliście o mojej nagrodzie "Największej Szmiby E3'2006"? To wyobraźcie sobie powierzchnię stoiska Nintendo na targach - prostokąt, jakieś 150x300 metrów. Odejmijcie z tego 1/10 (tyle zajmował DS Lite) - reszta zabudowana była wysokimi na ponad 2 [illegible] białymi ścianami. Wokół trzech [illegible] (oczywiście tych dłuższych) od samego początku imprezy, przez trzy dni trwania non-stop wiła się w porywach kilkusetmetrowa kolejka złożona z 1000 osób - a we wnętrzu czekało Wii ze swym magicznym kontrolerem. Choćby nie wiadomo z jakiego kąta patrzeć przez bramkę (z postawnym ochroniarzem), nic nie można było zobaczyć - nigdzie indziej też tego nie prezentowano. 4-5 godzin czekania murowane.

Gdy usłyszałem, jak rozmawia o tym dwóch gości w kolejce po żarcie, zapytałem ich, co o tym sądzą: "Wiesz człowieku, ile rzeczy można zobaczyć i w ile gier zagrać na E3 przez 4 godziny?" - odpowiedź jak najbardziej rozsądna, tym bardziej że wszędzie były mniejsze lub większe kolejki. Ja na szczęście nie musiałem czekać - prasa ma swoje przywileje, a każda szanująca się firma ma swojego specjalistę od Public Relations z mediami. Po 5 minutach urocza blondynka wprowadziła mnie do "strefy marzeń" ..

Pierwsze wrażenie - na kolanach! Biała, okrągła mini-scena, z boku plazma 50 cali, a na scenie chodzi sobie dwóch kolesi i nawala w bębny (widać je na TV). Co trzymają w rękach? Kontrolery Wii! Mocne uderzenia - dosłownie i w przenośni. Gdy człowiek widzi, jak dwóch gości macha rękami - w dowolnym miejscu, w dowolnej pozycji, w dowolnym kierunku - a z głośników dobywają się idealnie zgrane dźwięki duetu perkusyjnego, momentalnie dociera do nas moc pomysłu Nintendo. Taką pokazówę wybrano nie bez powodu, co po chwili stało się jasne, gdy zacząłem nawijać jeden z bębniarzy - "pilocik" oferuje pełną swobodę i wolność, jednocześnie łącząc to z niebywałą precyzją odwzorowywania naszych ruchów i przekładania ich na język gry. Wyobraźcie sobie zestaw perkusyjny naprzeciw siebie, pośrodku werbel, wyżej od niego dwie przejściówki po lewej i prawej, po lewej stronie z boku mniejszy kocioł, po prawej z boku większy kocioł. Do tego cały zestaw odpowiednio rozstawionych talerzy. Nasze oczy nic nie widzą, ale to wszystko tam JEST - zaprogramowane w postaci np. gry i obsługiwane przez Wii oraz jej sensor do wyłapywania ruchów kontrolera. I ten zestaw perkusyjny jest zawsze przed Wami, tak jak ma go perkusista. Uderzacie w to miejsce w powietrzu, gdzie spodziewacie się znaleźć dany instrument - i on tam jest! Tymczasem Wy możecie chodzić, biegać dookoła, kręcić się w kółko itd. Jeden koleś wyszedł ze sceny, odszedł 30 metrów dalej i wciąż grał tak samo! Mało? To dodajcie do tego rozpoznawanie siły naszego uderzenia. Niewiarygodne? A jednak! Moc, z jaką uderzali w dany element wirtualnego "zestawu perkusyjnego", miała wpływ na głośność i brzmienie dźwięku. To już nie jest Beatmania od Konami - to jest XXI wiek i Wii od Nintendo.



Niezorientowanym warto wyjaśnić przy okazji, że podstawę Wii stanowią dwa kontrolery: "pilot" dzierżony w prawej dłoni oraz kontroler z analogową gałką i dwoma triggerami w lewej (jak się okazało, również wyposażony w czujnik ruchu). Nintendo przygotowało specjalną gablotę (patrz zdjęcie), gdzie każdy mógł podziwiać pełne oprzyrządowanie Wii. W zestawie z konsolą poza Nunchuckiem (czyli zestawem złożonym z "pilota" i "rybki" z analogiem) znajdzie się podłużny, przypominający umieszczony poprzecznie pałyk czujnik, który podłączony do konsoli i położony pod lub na TV wychwytuje nasze ruchy w powietrzu. Bardziej tradycyjny będzie dodatkowy kontroler (Classic Style), przypominający pada do SNES-a z dwoma dodanymi analogami. Pokazano też specjalnie wyprofilowaną nakładkę (Zapper Style), która uczyni z "pilota" lufę pistoletu, z dodatkowym analogiem pod kciuk. Nintendo tworzy z myślą o nim nową wersję znanego z NES-a Duck Hunta. Potwierdziło się, że konsola współpracować będzie z padami od GaCka, nowością jest slot na tanie karty pamięci Secure Digital (SD).

Powiedzmy sobie szczerze: atrakcyjność i użyteczność tej technologii zależeć będzie wyłącznie od zaangażowania i pomysłowości developerów. O produkty first-party nie ma się co obawiać, ale już teraz słychać głosy w branży, że jeżeli powtórzy się sytuacja z GC i odpływem wsparcia zewnętrznego, Wii ze swoimi kontrolerami będzie tylko ciekawostką, o której szybko świat zapomni. Nintendo zapewnia, że nie musimy się martwić - firma nauczyła się na błędach popełnionych "za obecnej kadencji konsol" i tym razem duży nacisk kładzie na ilość i zróżnicowanie tytułów. Co zresztą było widać na targach - pokazano gry sportowe, platformowe, FPS-y, wyścigi, gry inne, RPG... Gdy dzień po konferencjach trzech gigantów serwis Gamefaqs zamieścił ankietę, Wii znokautowało konkurentów. Konsola Nintendo zdobyła prawie 57% głosów, [illegible] ankietowanych kupiłoby Wii już teraz bez chwili zawahania, 30% pierwsze kupić je w przyszłym roku (na drugim miejscu jest duet PS3 + Wii - 16%). I co Wy na to? [butcher]

The Legend o

■ Platforma: Wii ■ Developer/Wydawca:

Grywalna The Legend of Zelda cieszyła się oczywiście największą popularnością, mimo tego, że stało kilkanaście standów tylko z tym tytułem. Demo oferowało kawałek levelu, który dawał namiastkę nowego sposobu kontroli Linka i oczywiście możliwości graficznych Wii (i tak mało kto miał szansę zagrać dłużej niż kilka minut, nad czym czuwały uprzejme panie z obsługi). Kierowanie postacią odbywa się wyłącznie z udziałem analoga w lewej ręce, również walka mieczem odbywa się przy pomocy buttona "pilota" - Miyamoto stwierdził, że ciągłe machanie mieczykiem/ręką byłoby zbyt męczące na dłuższą metę. Wyjątkiem są możliwości kłucia ostrzem, wykonywane oczywiście przez

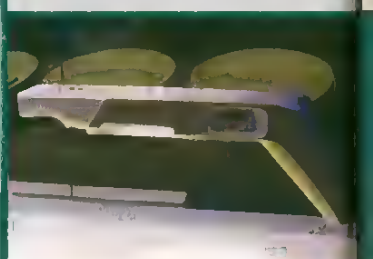


W skrócie

■ Nie tylko Zelda i Red Steel zasługiwały na uwagę - poza nimi pokazano kilkadziesiąt dem, grywalnych lub w formie obrazków i filmów. Możliwości nowego kontrolera doskonale pokazuje pakiet **Wii Sports** złożony m.in. z tenisa, golfa, baseballu i wyścigów ekrobatycznych dwupłatowców. To bardziej zabawka niż gra - zadania są bardzo proste, oprawa symboliczna. Liczy się tylko pomysł i



nowatorskie sterowanie. Taki pakiet mógłby się znaleźć w zestawie z konsolą! Zabawką popierdółką, a nie grą, było też zaprezentowane demo **Wii Orchestra**. Zadanie polegało na dyrygowaniu orkiestrą i sprowadzało się do poruszania kontrolerem w górę i w dół w odpowiednim, zrównoważonym tempie. Konsola oceniała nasze wyczucie rytmu. Nie wiadomo, czy z dema powstanie pełnoprawna gra. Będzie nią za to kolejna część przygod hydraulika. Akcja **Super Mario Galaxy** dzieje się w kosmosie, na niewielkich (można je obiec w kilkanaście sekund), posiadających własną grawitację planetkach. Poruszamy się w sposób typowy - za pomocą analoga. Nowością są dodatkowe zdolności Mariana, wykorzystujące czujniki wbudowane w oba kontrolery. Jednym z najbardziej obleganych standów było stanowisko z dość wczesną



Zelda Twilight Princess

Nintendo ■ Premiera: jesień 2006 (?)



ruch do przodu. Prawdziwa zabawa zaczyna się z łukiem - celownik na ekranie jest kontrolowany przez "pilota", jego trigger wypuszcza strzałę. Ale to jeszcze nic - w chwili wyjścia z cięciwy pilot wydaje odpowiedni dźwięk przez wbudowany głośnik, który następnie powoli zanika, a podejmuje go np. TV, co daje wrażenie faktycznego toru lotu strzały. Nasza pomocna wróżka Navi również jest kontrolowana "pilotem", jest naszym "kursorem" - możemy jej wskazywać kierunki lub przedmioty, a przez głośnik słyszeć np. jej odzew na nasze działanie. Oczywiście zabawa w łowienie ryb aż się prosi o wykorzystanie "wędki" w prawej ręce - zarzucamy, podcinamy i jazda! Graficznie to bez wątpienia najładniejsza Zelda z dotychczasowych, przy czym rok opóźnienie wyszedł grze na dobre - wprowadzono nowy styl graficzny, więcej zabawy rozmyciem, blurem i efektów świetlnych. Według panów z Ninny, obie finalne wersje (jeśli jeszcze nie wiecie, gra ukaże się jednocześnie w dwóch edycjach - na Wii i GC) jakościowo powinny wyglądać podobnie, z tą różnicą, że Wii pozwoli wyświetlać obraz w aspekcie 16:9 - nie sztucznie rozciągnięty, ale z faktycznie dodanym obszarem widocznym. [butcher]



Red Steel

■ Platforma: Wii ■ Developer/Wydawca: Ubisoft ■ Premiera: jesień 2006 (?)

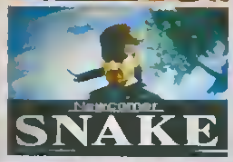
» To jeden z nielicznych typowo "dorosłych" tytułów, jakie wśród ponad 20 gier można było znaleźć u Ninny - dorosły w sensie jatki, jaką oferował. Nasz bohater penetruje dzielnice Tokio w poszukiwaniu swojej dziewczyny, zmagając się z zastępami Yakuzy przy użyciu miecza i broni palnej. Demo zaczyniło się w japońskiej chatce, gdzie pobieraliśmy dwie szybkie lekcje machania drewnianym kijem. Zanim jednak do tego doszedłem, musiałem oswoić się z kontrolą, która tutaj była o wiele bardziej zakręcona niż w Zeldzie, a to z racji stałego widoku FPP. Analog w lewej ręce kontrolował jedynie ruchy tył/przód i strafe na boki - należało zgrać to z ruchami głową, wykonywanymi przy pomocy "pilota" i celowniczka na ekranie. Naprawdę, niezła jazda. Co warto zaznaczyć - kontrole jest bardzo czuła i dokładna, wielu amerykańskich madefakow miało problem w ogóle z ruszeniem z miejsca, gdyż zbyt mocne machanie "pilotem" kończyło się nosem wycelowanym w sufit. Podstawą było trzymanie celowniczka/kontrolera w obrębie ekranu i delikatne ruchy na boki. Doszedłem do mistrza walk i broń w mojej ręce zamieniła się w drewniany miecz. To już było proste - kilka cięć po skosie, z góry na dół i koło kwiczał mi u stóp. Ponownie świetne reakcje wydarzeń na ekranie na nasze wymachy, chociaż zauważalne było leciutkie opóźnienie. Gorzej z drugą lekcją - parowania. Nielezało w odpowiednim momencie (czasu przeciwnika) skręcić tym razem drugi kontroler (w lewej ręce), tak jakbyśmy wkręcali coś śrubokrętem - na ekranie pojawił się krótki drewniany mieczyk w lewej ręce parujący uderzenie. A wspominałem, że drzwi otwierało się machnięciem lewej ręki w dół, jakbyśmy naciskali klamkę? No, to już wiecie. W podobny sposób można było wydawać polecenia pojawiającym się w grze postaciom. Grafe nie jest najwyższych lotów, zwłaszcza, gdy cały dzień ogląda się gry na X360 i PS3. Ale powiedzmy, że to poziom aktualnej generacji. Za to trzeba przyznać jedno - rewelacyjna animacje postaci, ich śmierci i demolka otoczenia. Szyby, lampiony, budki telefoniczne, samochody - tylko zmieniałem magazynki (automatycznie). Co ważne, przeciwnicy wyskakują na różnych poziomach - z piwnic, na balkonach, ale z taką kontrolą to żaden problem - idziesz, masz celowniczek i prujesz do badguyów z wyprostowanej ręki. A jeśli skręcisz ją w "gangsta-style", to samo wykona postać z bronią na ekranie. Więcej nie było mi dane przeżyć (bo za mną czekała już spora ekipa w kolejce), ale zapowiada się solidny tytuł obrazujący nowatorskie możliwości Wii, dla wszystkich fanów poważniejszych tematów niż Mario i Link. Ja jestem pod wrażeniem. [butcher]

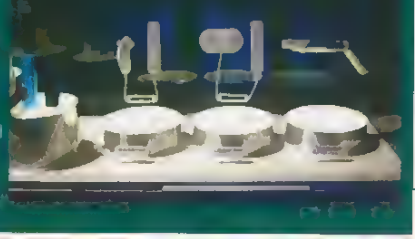




wersją **Metroid Prime 3: Corruption**. Gra wygląda niemal tak samo jak na GC, różni się ze to - rzecz jasna - sterowaniem. Analogiem w "rybce" chodzimy natomiast celujemy (mniejszy stopień wychylenia), rozglądamy się (większy stopień) i używamy broni za pomocą pilota. Wymaga to przyzwyczajenia (czujniki wychwytują każdy, najmniejszy nawet ruch) i na dłuższą metę powinno sprawdzić się bardzo dobrze. Gre korzystać ma z systemu Connect24 (automatyczne ściąganie dodatków). Zupełnie inny model sterowania zastosowano w **Tony Hawk'e Downhill Jam**. Pilota trzymamy w pozycji horyzontalnej, jak normalnego pada, a żeby skręcić postacią, przechylamy go w jedną ze stron. Po chwili treningu mamy poczucie pełnej kontroli nad postacią. Bomba! Graficznie nowy Tony nie różni się od poprzednikow zmieniła się za to konstrukcja plansz - tym razem są to podłuzne, kręte zjazdy. Activision z myślą o targach stworzyło specjalne stanowisko z kontrolerem przyczepionym do... deskorolki. Podobny (i równie dobrze się sprawdzający) sposób sterowania zastosowano w **Super Monkey Ball: Banana Blitz**. Dla odmiany w opracowywanym przez samo Nintendo **Project H.A.M.M.E.R** pilot pełni rolę... wielkiego młota, w który wyposażony jest buszujący po mieście robot. Poruszamy się za pomocą analoga, uderzamy wymachując pilotem. Mozemy wpływać na sposób i siłę uderzenia, choć pełnej kontroli nie mamy. Szkoda. Tytułem startowym Wii ma być **Rayman Raving Rabbids** - czwarta część serii, tym razem z hordami śmiercionośnych królików w roli oponentów. Będziemy je siekać, miażdzyc młotać nimi... i przede wszystkim z nimi tańczyć (nie pytajcie, o co w tym chodzi)! Tak przynajmniej wynika z przezabawnego trailera, w którym mozemy też zobaczyć znajomą skądinąd wannę z pływającą żółtą kaczuszką. Nie gorszy patent pokazano w **Super Smash Bros. Brawl** - pojawi się w nim... Solid Snake, który przez cały treller ukrywa się pod kartonem (rekonesans, jak sam stwierdza), a podczas gry na planszy walczą postacie z uniwersum Nintendo. Dołączy do nich m.in. Samus (bez skafandra!). Wszyscy bohaterowie dostaną też bronie korzystające z dobrodziejstw pilota. Pytany, co w trailerze robi Snake, Hideo Kojima stwierdził, że... chętnie odciąłby się od MGS4 i zabrał ze pisanie na Wii. Sens! Swój udział w promowaniu konsoli mało też EA, które zaprezentowało materiały z nowej wersji Madden NFL, najbardziej dochodowej serii EA. Pokazano też filmy z Wario Ware: Smooth Moves, Trauma Center: Second Opinion, Final Fantasy: Crystal Chronicles oraz innych tytułów, o których przeczytacie niebawem.







▶ Pełna gama kontrolerów do Wii: trzy różne kolory pilotów, pilot i kontroler analogowy (ten ma również czujnik ruchu), następnie pilot i pad klasyczny oraz jako ostatni - pilot z nałożoną nakładką w formie pistoletu (również na zdjęciu po lewej).

10% wystawców pokazało tytuły zawierające elementy fitness i dbałości o zdrowie

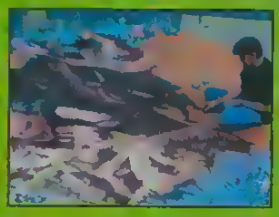
XBOX 360



Na początek najważniejsze - mamy potwierdzone informacje, że do końca tego roku Xbox 360 oficjalnie trafi na polskie półki - a wraz z nim oczywiście gry. Niedługo ruszy cała machina konieczna do uruchomienia tego procesu, zapadną decyzje co do line-upu tytułów, działań marketingowych, ulotek, standów, wsparcia medialnego. Z czasem możemy liczyć na lokalizacje wybranych tytułów, tak jak ma to miejsce teraz w przypadku PlayStation 2. Największy problem stanowi na razie Xbox Live, które będzie musiało jeszcze poczekać na polską wersję językową. Główną przeszkodę stanowi implementacja systemu płatności, dogadanie się z operatorami obsługującymi karty kredytowe w naszym kraju i zintegrowanie naszych rozwiązań z XL - temat wymaga dogłębnego poznania.

A co poza tym było słychać w obozie "zielonych" na E3? Wygląda na to, że plan 5 milionów sprzedanych sztuk do końca czerwca jednak się powiedzie - przynajmniej według Microsoftu, który nie omieszkał pochwalić się przy okazji, że ma wyższą krzywą wzrostu sprzedaży niż iPod i lepsze wyniki niż PSX i PS2 w tych samych okresach. Nowy plan zakłada 10 milionów opchniętych 360-tek do czasu startu PlayStation 3, 160 gier dostępnych w sprzedaży do końca roku i nowe opcje dla Xbox Live. Hit niejakiego pana Mizuguchi z PSP pod nowym tytułem Lumines Live trafi niedługo do zbiorów XL Arcade (był już grywalny na E3), a dzięki umowie z Warner Music w tle wykorzystane zostaną najnowsze teledyski z ich stajni. Lumines American-style? Zobaczymy, czy będzie zjadliwy. Microsoft zapowiada, że wkrótce na XLA pojawi się wiele nowych gier bazujących na oldschoolowych hitach (Pac-Man Contra, Galaga, Frogger, Sonic, Defender, Street Fighter II, Ultimate Mortal Kombat 3). Skoro przy grach jesteśmy - Fable 2 oraz Forza Motorsport 2 i tak były "czarnymi końmi", ale teraz już oficjalnie wiadomo, że nadchodzą. Natomiast kompletny szok wywołała oficjalna zapowiedź Grand Theft Auto IV - łącznie z datą premiery wyznaczoną na połowę października 2007!

Dużo się dzieje w kwestii białego hardware'u - w drugiej połowie roku do sprzedaży trafi Xbox Live Vision Camera, bezprzewodowy headset oraz dwie kierownice z pełnym FF (w tym jedna Logitecha), a Mikołaj w tym roku przyniesie wielu Amerykanom Xbox 360 HD-DVD Player. Wszystkie sprzęty były mocno promowane na targach i wystawione na widok publiczny w specjalnej gablocie. Nie próżnował też spece od software marketingu, od pierwszego dnia, w którym przybyłem do Convention Center (jeszcze przed targami) w holu South Hall niejaki Kurt Wenner - artysta i spec od trójwymiarowych rysunków ulicznych - tworzył reklamę Gears of War, oczywiście na podłodze. Cały proces - kilkadziesiąt godzin - był filmowany i odtwarzano go potem na pobliskiej plazmie w przyspieszonym tempie. Zadziwił mnie też fakt o fizjonomii i wyglądzie obłąkańca, dzierżący transparent, że "Koniec już blisko, Oni nadchodzą" itp. teksty. Zastanawiałem się, kto go wpuścił, ale jak zobaczyłem na odwrotnej stronie logo GoW, wszystko było jasne. Ech, ta Ameryka.



Microsoft pokazał na targach, że ze swoją o rok starszą technologiczne platformą może śmiało konkurować z nowym, z założenia superwydajnym potworem Sony. Obie konsole generują na razie zbliżoną jakość grafiki z oczywistym wskazaniem na PS3. Tyle że PS3 dopiero przymierza się do premiery, a Xbox 360 dostaje właśnie kolejną generację gier. Bitwa się rozpoczyna. [butcher]



Brothers in Arms: Hell's Highway

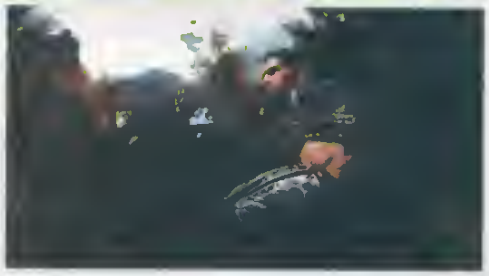
Platforma: Xbox 360 (PS3) **Developer:** Gearbox Software **Wydawca:** Ubisoft **Premiera:** Jesień 2006

Trzecia odsłona Brothers in Arms, jako jeden z flagowych tytułów Ubisoftu (reklamowany na ich stoisku przez parę wojaków jakby żywcem wyjętych z Normandii), prezentowane były w ich salce pokazowej. Akcja rzuci nas w sam środek Operacji Market Garden w roku 1944 (znanej m.in. z Medal of Honor: Frontlines), podczas której Alianci próbowali przechwycić kluczowe mosty pomiędzy Holandią a Niemcami i wedrzeć się w głąb Niemiec. Kontrolowany przez nas hirol to nieśmiertelny Matt Baker ze 101st Airborne. Zaczęło się od scenki na uliczce opuszczonego Eindhoven, gdzie nasz squad łapał chwilę oddechu, relaksując się na parterze jakiegoś budynku. Potężne detonacja wyrwała wszystkich z letargu, ogłuszając paru żołnierzy, a Bakerowi wbijając fragment szkła w ramię. Usuwanie go przez kumpla oglądamy w FPP, ale to tylko skrypt (i to nie ostatni, jak się miałem wkrótce przekonać - w grze jest cała masa fajnych skryptów). Nad głowami zaczyna się przelot naszych samolotów, a w pobliżu odzywają się szwabskie 88-tki - Baker postanawia się nimi zająć. Dowodząc dwoma ekipami zaczyna przedzierać się przez podwórka, aby zajść obsługę działek od tyłu. Widać bardzo naturalną animację postaci - podobną do poprzednich BiA, ale bardziej płynną i realistyczną. Przy skoku przez niski murek jeden z żołnierzy potyka się i wywraca, pomaga mu inny. Gra ma zawierać wiele takich ludzkich pomyłek rozłożonych losowo, dodając wiarygodności rozgrywce (choć ta jednak była skryptowana). W poprzek jednej z ulic

Gears of War

Platforma: Xbox 360 **Developer:** Epic Games **Wydawca:** Microsoft **Premiera:** zima 2006

OK, miejmy to z głowy. Ta gra zabija. Na miejscu i bez ostrzeżenia. System-seller, bestseller, Hało roku 2006 - nazwijcie ją jak chcecie, pod warunkiem, że będzie to superlatyw. Obejrzałem, zagrałem i wiem jedno: dla tej gry warto kupić Xboxa 360 i świat oszaleje pod koniec roku - wspomnicie jeszcze moje słowa. Najpierw uczestniczyłem w prezentacji w mini-kinie, prowadzonej przez samego szefa Epic Games. Przechodził pierwszy level na dwa sposoby, objaśniając najważniejsze kwestie i techniki rozgrywki. Dzień później wbiłem się do pokoju Microsoftu, gdzie osobiście zakosztowałem multiplayera w wersji Deathmatch. I o ile pierwszy pokaz tylko urwał mi głowę, to drugi wytarzał moje zwłoki po podłodze i rzucił psom na pożarcie. Gears of War to pierwszy przedstawiciel drugiej generacji gier na X360 - i to widać na każdym kroku. Nie będę tu przytaczał fabuły, którą powinien znać każdy



szanujący się fan 360-tki. Ale moment, w którym Marcus Fenix opuszcza więzienie - a scenka przechodzi w gameplay, powoduje pierwszy szczękopad. To NAPRAWDĘ tak wygląda! Tak samo jak na zdjęciach, tak samo jak na renderach, tak samo jak na trailerach. Level prowadził przez zgliszcza więzienia - oczywiście pełne przedstawicieli rasy Locust - do punktu zbiorczego z resztą ekipy. I pierwsza ciekawostka - po przejściu paru kroków z celi dostajemy wybór: czy chcemy rozegrać daną misję hardkor-style, czy z podejściem bardziej taktycznym (takich wyborów ma



pokazano prawie tysiąc całkowicie premierowych, nigdzie wcześniej nie prezentowanych gier i produktów

stol niemiecka ciężarówka, można się pod nią wczołgać, obserwując ruchy wrogich wojsk w oddali - powietrze faluje od ciepła silnika. Na dachu jednego z domów siedzi niemiecki obserwator podający ekipie od 88 namiary na cele - zostaje strącony przez Bakera, a my możemy zaobserwować ten sam co u poprzedników realistyczny system celowania i niezłą fizykę "szmacianej lalki" spadającego z dachu ciała. Co daje się zauważyć, Gearbox wiozło dużo pracy w jeszcze większy autentyzm pola walki. Nasza broń nie jest "przyklejona" na sztywno do ekranu, lecz porusza się płynnie, z lekkim opóźnieniem, na boki. Przy pokonywaniu przeszkód widzimy własną rękę, nie której się podpieramy i nogi przerzucane przez murek - naprawdę spoglądamy na świat oczami kierowanej postaci. Żołnierze porozumiewają się szeptem na tyłach wroga i poruszają schylani. Wszystkie lokacje powstawały na podstawie zdjęć i planów miast oraz współpracy z muzeami i historykami. Otoczenia wyglądają świetnie - ceglane domy, okna, zieleń ogródków. Next-genową tradycją powoli stają się trąbienie o ueprawnionym AI - tutaj, zamiast strzelania do wszystkiego, co się rusza, nasi podkomendni sami mają ocenić, czy nie lepiej np. działać z zaskoczenia. Każda osłona terenowa ma mieć właściwą materiałowi podatność na destrukcję i związaną z tym fizykę oraz określoną wytrzymałość. A jeśli mówi Wam coś blur głębi pola, normal mapping i system animacji opartej na ruchu, to już wiecie, że Unreal Engine 3 znowu pokaże pazury. Ja to łykam. [butcher]

W skrócie

■ Master Chief żyje i ma się dobrze, w czym utwierdził wszystkich 2-minutowy trailer Halo 3, który - jak to teaser - nie pokazał nic znoszącego czym bardzo zranił moje serce. Jego reglamantacja na stoisku Microsoftu była więc tym bardziej dziwna - puszczano go 2 razy



dziennie (czyli w sumie 6 razy przez cała targi). Najwidoczniej Chief ceni się wyżej niż next-genowy Snake - MGS4 leciał u Konami co godzinę, a na ekranie Sony jeszcze częściej.

■ Na stanowisku Ubisoft prezentowano grywalne Rainbow Six: Vegas na X360 - gra taktycznie wygląda nieźle. Bardzo pozytywne wrażenie, zwłaszcza pod kątem wizualnym, robi feeria barw i neonów - naprawdę czuć, że jesteśmy w Las Veges (przelot śmigłowcem w nocy robi piorunujące wrażenie). Promowany level był tym samym, którego dotyczyły pierwsze promocyjne zdjęcia - jatka w kasynie. Bardzo widowiskowa, bardzo hałaśliwa i efektowna - mnóstwo sypiącego się szkła, pękające butelki w barach, lustra na ścianach, mnóstwo sytu na podłodze. Gramy w FPP, ale jak pisałam ostatnio w zapowiedzi, przy kucaniu lub korzystaniu z zasłony kamera "wychodzi" z naszego bohatera i wciąż ukazuje nam pełna pola akcji, podczas gdy nasz pan Tęcza np. kuca i widzimy jego twarz (postacie bardzo ładnie odwzorowane, animacja również). Fajny pomysł, bardzo przydatny i dobrze wykonany. Jedyne, co nie razi trochę boli, to tradycyjnie framerate - trochę to wszystko było kulawe i jeszcze nie takie płynne, jak byśmy chcieli. Pracujcie chłopaki, bo jest już bardzo dobrze, potrzebny jeszcze tylko mały tuning.





■ Ano właśnie - a propos Lost Planet. Powiem Wam, że musicie uważać na ten tytuł, bo mnie Capcom sprzedało ostrego liścia w twarz - zostałam wgnieciony w glebę. No może nie tak jak przez Gears of War, ale lekko przydeptany i sponiewierany jestem na pewno. Gra wygląda w ruchu REWELACYJNIE, zarówno w kwestii grafiki, jak i tempa akcji, różnorodności lokacji i bardzo wielu innych detali. Grywalny level na stoisku Microsoftu oferował jakąś zaśnieżoną bazę czy inny biurowiec i tereny wokół - w każdym razie prezentowało się to obłędnie. Osadzona w górach, do połowy spowita śniegiem budowla, ale JAKIM śniegiem. W ogóle to, co zrobiło Capcom w temacie klimatu - dosłownie i w przenośni - to majstersztyk. Cały czas zacina burza śnieżna, biegamy po zaspach pokrywających pagórki i doliny uruchamiając jakieś punkty energetyczne czy nadajniki. Jesteśmy ustawicznie atakowani przez paskudztwa wypełzające spod ziemi, turlające się na nas niczym wałec drogowy i potrafiące się równie szybko zakopać. Nasza postać biegnąc brnie po kolana w śniegu, który załamuje się pod nogami - po raz pierwszy widzę taki efekt na next-genach. Daje radę. Do tego ostry arsenał, rakiety, granaty (często musimy odkopywać je spod śniegu). A efekty towarzyszące wybuchom niewiele ustępują tym, które pokochałem w Genji 2: po detonacji na boki strzela mnóstwo odłamków i języki dymu z ogniem - i to jak wykonane. No i podstawowy zonk - co jakiś czas znajdziemy przyprószonego śniegiem mecha - wskakujemy, odpalamy silniki i dopiero zaczyna się jazda. Taniec śmierci po prostu, zwłaszcza gdy trafimy na większego mofo - ekaczamy na krótko odpalając odrzuty, posyłamy wiązkę rakiet, parę serii z karabinu, unik przed atakiem - i od nowa. Pierwsza liga - Capcom uderzyło tak z cichacza, że aż mnie zatkało. Widziałem trailer kilka tygodni wcześniej, nasza forum też pulsowało podnieceniem, ale efekt przeszedł moją oczekiwania. Idealna gra do multiplayera, oczywiście zaraz po skończeniu singla. Jedyne, w czym wyraźnie kuleje Lost Planet, to AI wrogów - o ile ataki "z byka" powierzchniowych bydlaków są do przełknięcia i wyglądają naturalnie, o tyle dreptanie w miejscu podziemnych pajączków i wchodzenie w ściany już nie. Jeśli to poprawią, wchodzę w ciemno. Z latarką.

być w grze więcej). Pan z Epic był tak miły, że wykonał obydwa). Różnica jest oczywista: podejścia "siłowe" to więcej strzelania, więcej rzeźni, ale też większe trudności. Ale to także całkiem inna trasa od podejścia taktycznego. W drugim przypadku pojawiło się więcej sekcji na piętrach, możliwości ataku z góry, więcej okazji do wzajemnego osłaniania się z partnerem, podczas gdy pierwszy był głównie "parterowy" - zmuszał do korzystania z osłon, przeskakiwania pomiędzy nimi, ostrzeliwania się. Oczywiście ten kto myśli, że drugi wybór to bułka z masłem, jest w głębokim błędzie - po prostu jest więcej okazji do zaskoczenia przeciwnika, co nie znaczy, że prześlizgniemy się niezauważeni.

Kontrola postaci jest rewelacyjna. Intuicyjna i prosta. Cały system przylegania do osłon, szybkiej zmiany kryjówki to kwestia jednego buttona. Tak samo strzelanie - na ślepo z wystawionej ręki lub z celowaniem, trzymając lewy trigger. Atak maczetą ma każda broń - np. mini-piła podczepiona pod lufą, przecinająca gościa na pół, natomiast ciekawy patent dotyczy przeładowywania. Jeżeli idealnie zgramy ostatni wystrzelony z magazynku nabój z wciśnięciem Reload, nastąpi to szybko i dostaniemy wzmocnienia naszych pocisków (symbolizowana pulsowaniem ikony) - patent przydatny zwłaszcza w multiplayerze. Jeżeli sknocimy, spluwa się zatnie i proces trwa dłużej. Naraz możemy nosić jedynie dwie duże giwery, pistolet i granaty (arsenał znajdujemy po drodze) - to prowadzi do dylematów znanych chociażby z Halo. O ile początkowo naszym kompanem jest tylko Dom (który nas uwalnia), później dochodzi jeszcze dwóch i całej ekipie Delta Company możemy wydawać proste polecenia (oraz leczyć, gdy zajdzie taka potrzeba).

Cóż więcej można powiedzieć o tym wizualnym majstersztyku, gdy wiecie już, że nic, co widzieliście, nie jest ścianą? Pomijając oczywistą kwestię, jak to wszystko wygląda w ruchu, że czujemy ciężar naszej postaci przy każdym kroku, jak genialnie na żywo prezentują się zniszczone lokacje, gra świateł, ryje obcych, bump-mapping powierzchni ich skóry czy wyposażenia naszych chłopaków, to... pozostają jeszcze mnóstwo smaczków. Jak np. kiełsta, realistyczna jucha tryskająca fontannami przy każdej celnej serii (o pile nie wspominam). Dymiąca po każdym strzale lufa, emanująca ciepłem, które rozmywa powietrze wokół







nią. Zarzące się przez sekundę dziury po kulach w ścianie, sypiące się odłamki. A widziałam tylko 1 level plus małą arenę DM. Gdy na zakończenie wspomnianego dema nad głową Marcusa przelatuje helikopter ratunkowy, biegniemy do niego, a epod ziami wypełza nam 20-metrowy Locust, Unreal Engine 3 centralnie i bez litości kopia nas w twarz. Dodajcie do tego multiplayer, łącznie z trybem co-op na splicie oraz online i kwestię prezentu gwiazdkowego macie z głowy. [butcher]

prawie połowa wystawców (49%) wyda przynajmniej jeden lub więcej tytułów na najnowsze kieszonsolki

PLAYSTATION 3



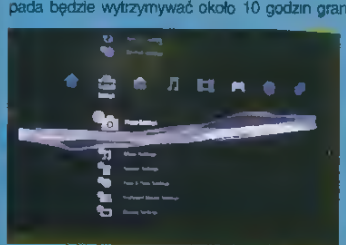
Dla Sony tegoroczna impreza była na pewno większym wyzwaniem niz poprzednia. Rok temu wszyscy mieli równe szanse nowe konsole nowe gry, nowe obietnice. Każdy pokazał co uważał za stosowne, a tłum to łyknął. Teraz Sony musiało odkryć resztę kart i "chwycić byka za rogi" - ostatni dzwonek i najwyższa pora na konkrety i namacalne dowody, w jakim kierunku zmierza koncern i co zamierza zaoferowac Graczom. W sytuacji, gdy konkurent podbija rynek od szescu miesięcy i szykuje drugą generację gier, a tu jeszcze nie wiadomo, jakiego pada zastosowac do PS3, sytuacja wydawała się mało komfortowa.



Lecimy więc z przytupem: oficjalna premiera PlayStation 3 w Polsce nastąpi 17 listopada br. (tak samo w USA. Japonia 11.XI.). Na całym świecie dostępna będzie pierwotnie w kolorze krystalicznej czerni (Clear Black) i być może również srebrnym, w dwóch wersjach rozniących się pojemnością dysku twardego: 20 GB i 60 GB. Podobne zagranie jak u konkurencji, prawda? Ale to nie pierwsza analogia. Przewiduje się tylko 2 miliony konsolek w momencie lenchu, a zatem można przypuszczać, ze nie wszyscy zainteresowani kupnem wyjdą ze sklepu z konsolą. Dla naszego kontynentu ceny wynosić będą odpowiednio 499 euro i 599 euro - tak jak w przypadku Xboxa 360. Gracze zza oceanu wyjdą na tym lepiej (499 $ i 599 $). Różne pojemności twardych dysków to nie jedyna różnica. Tańsza wersja nie będzie posiadać rownież wyjscia HDMI (zegnajcie najwyzsze rozdzialczosci dla filmow i gier?) oraz specjalnego czytnika dla kart Memory Stick, Compact Flash i SD. Mało, zabraknie rowniez funkcji komunikacji Wi-Fi (bezprzewodowe połączenie z PSP), co w zestawieniu z innymi brakami czyni z owej tańszej wersji PS3 wręcz "ułomną". Krążą plotki, ze to nie wszystkie cięcia, jakich należy się spodziewac w zubozonej wersji (ponoć Bluetooth również miałby wylecieć, co pociąga za sobą brak bezprzewodowych padow). Zobaczymy.



Dysk jest zainstalowany w kupowanej konsoli (ale wymowany), a wraz z nią - na miejsce skrytykowanego "bumeranga" - dostajemy nową wersję peda Dual Shock w wersji bezprzewodowej, z zaimplementowaną technologią wielokierunkowej kontroli czułości wychylenia (po szczegóły zapraszam do opisu Warhawk). Pośrodku pada, podobnie jak w przypadku Guide Button z X360, znajduje się "szklany" symbol PS, ale jego zastosowania w grach (jeżeli takowe będzie) jeszcze nie podano. Druga widoczna gołym okiem zmiana to triggery L2 i R2 - obudowa pada, w której są osadzone, została mocniej ścięta skośnie przez co klawisze te zyskały większy kąt pracy i analogowy skok (przyda się do wyścigów). Co ciekawe, pad nie będzie miał funkcji wibracji (w związku z brakiem zgody właściciela praw patentu, choć Sony mówi co innego - zdaniem firmy wibra przeszkadzałaby czujnikom), ale dzięki temu jest nieco lżejszy. Z tego, co udało mi się podsłuchać, akumulator pada będzie wytrzymywać około 10 godzin grania. Menu konsoli (patrz zdjęcie) działa na tej samej zasadzie co w PSP, pozwalając na łatwy i czytelny dostęp do zawartości dysku twardego (pliki audio, video itd.), zarządzania ustawieniami, funkcjami sieciowymi i listą przyjaciół. Sony w związku z bardziej rozszerzonymi usługami internetowymi (przewiduje się system bliźniaczo podobny do Xbox Live)





Heavenly Sword

Platforma: PlayStation 3 **Developer:** Ninja Theory **Wydawca:** SCEE

"Przyczajony tygrys, ukryty amok" czy "Hero" to produkcje filmowe, która miały duzy wpływ na klimat i design nowej gry Ninja Theory, czego developer wcale nie kryje. Podobnie jak w tamtych produkcjach, także tutaj celem jest stworzenie epickiej opowieści o bogatej narracji, z zapierającymi dech w piersiach scenariami i rozbudowanymi sekwencjami bitewnymi, które wrzucą Gracza w sam środek akcji, dając mu jednocześnie pełną kontrolę nad zaawansowanym systemem walki.

Demo przedstawiało scenę na jakiejś arenie, gdzie nasze czerwonowłosa piękność atakowane jest przez kolejne grupki uzbrojonych wojaków. Sama dziarży tytułowy Heavenly Sword - scyzoryk, którego nie powstydziłby się Nightmare z Soul Calibur - ale najciekawsze wizualnie harca wyczynia z parą mniejszych kozików na łańcuchach, w stylu God of War. Oprócz tego w innych etapach gry dostaniemy do rąk m.in. kusze, bazooki, snajperki i cokolwiek co zdobędziemy na wrogu - oczywiście wszystko odpowiednio zaprojektowane i pasujące do sceneri będącej połączeniem naszego średniowiecza i feudalnej Japonii. Jak wspomniałem, gra oferuje zaawansowany system walki: countery, bloki i chwyty to podstawy, które pozwalają płynnie przejść do bardziej zakręconych piruetów, w których często walka przenosi się w powietrze (wspomniane na początku produkcje odcisnęły także swe piętno na cherakterze wizualnym i artyzmie potyczek). Oprócz tego mamy szeroki wechlarz łamań, pchnięć czy zwykłego ciosania na różne sposoby. Rzecz, które momentalnia przykuwa uwagę, to świetna fizyka przedmiotów. Arena upstrzona była beczkami, stołami i krzesłami, a wszystko to wchodziło w realistyczną interakcję z fruwającymi ciałami, którymi ciskała nasza bohaterka (zresztą tymi przedmiotami także mozemy rzucać). Podobnie sprawe ma się z jej bujną fryzurą - gęste, czerwone loki spływające na plecy w naturalny sposób reagowały na nasze harce, czego z dumą nie omieszkano wytknąć podczas prezentacji (chociaż nawet niewidomy by to zauważył). Widowiskowa walka z przywódcą oddziału, podczas której trzeba było nabić pasek specjala, aby go wykorzystać do finalnego ciosu, zakończyła demo. Ureczeni zostaliśmy jeszcze pokazem sesji motion-captura (animacja twarzy, lip-synch) i jej przełożeniem na silnik gry. To, plus gra świateł i cieni podczas walk, wykonanie postaci i otoczenia utwierdziło wszystkich w przekonaniu, że Ninja Theory dobrze zaznajomiło się z dev-kitem PS3. Tylko nie wiem dlaczego moja pytanie o ewentualne wprowadzenie do gry krwi i możliwości rozczłonkowywenia ciał wprowadziło wszystkich w osłupienie.





Gra jest bardzo widowiskowa, widać w niej power konsoli, ale nie mówiłbym tu o system sellarze [butchar]

ponad 400 firm reprezentujących 90 krajów pokazało tysiące najnowszych gier konsolowych i komputerowych oraz najnowszy

zapowiedziano wprowadzenie systemu mikropłatności (jak Microsoft Points) dla potrzeb korzystanie z płatnych funkcji systemu, takich jak dodatki do gier (np nowe klipy do My Singstar w którym zresztą Sony zapowiada przeogromne mozliwosci gry w Sieci) muzyka czy mozliwość ściągania gier z PSone na PSP - co potwierdzono na konferencji pokazując starego Ridge Racera na PSP Myslę, ze nie powinno być problemu z zakupem PlayStation Card w Polsce (ich "nominały jeszcze nie są znane, mówi się o kwocie około 50 euro) Konsola będzie w pełni wstecznie kompatybilna z dwoma poprzednimi a współpraca z PSP odbywać się będzie na drodze USB poprzez Wi-Fi lub przenoszenie plikow na Memory Sticku Przy okazji warto wspomnieć ze na konferencji pokazano Formula One 06 na PS3 w której PSP służył jako lusterko wsteczne (mozne sobie położyć na telewizorze - efekt pierwsza klasa)

Podczas premiery mozemy liczyć na kilkanaście tytułów, z czego co najmniej 1/3 pochodzić będzie od samego Son Tak jak poprzednicz- le PlayStation 3 zapewnione ma już teraz silne wsparcie obcych developerow i wydawców Wśród tytułow w produkcji są m in Coded Arms Assault, MGS4, Ridge Racer 7 Tekken 6 Assassins Creed Brothers in Arms Hell s Highway, Virtua Tennis 3 Full Auto 2 Virtua Fighter 5, Stranglehold Lair Fatal Inertia, Army of Two Rainbow Six: Vegas, Turok, Alone in the Dark The Darkness, Tony Hawk Mercenaries World in Fismes i wiele innych Jak o Sony dzierzy pod swoimi skrzydłami takie tytuły jak Warhawk, Heavenly Sword Resistance, The Getaway 3, Lair, Hot Shots Golf Ratchet & Clank 5, Killzone 2 Gen GT5 czy MotorStorm Kilka innych premierą nie wcześniej niz w 2007 trzymanych jest jeszcze w tajemnicy Jako ciekawostkę dodam next-genowy Killzone był wielkim hitem ym E3'2006 - ekipa Guerr pocie czoła pracuje aby sprostać aniu, jakie sama sobie ila Według mojej opinii to ze Sony w ogole zaprezentowało tyle i grywalnych już tytułow, y uznac za spory sukces szy ze jeszcze niedawno ie było dev-kitow, a gry pokazywano na dopasionych Macach Z drugiej strony, Sony nie wyjscia - gdyby w tym roku owu większość prezentacji opierała się na prerenderowanych filmikach to obawiam się ze firma straciłaby wiele na polu next-gen I tak juz traci Warto tez wspomnieć, ze pomimo faktu, ze Sony podkresla współpracę swoich gier z dzielczosciami rzędu 1080, to znak większość pokazanych z nią nie współpracowało docelowo mają być zaimplementowane)

PS 3 było najmocniej promowaną platformą na tegorocznym E3 - nowe hasło reklamowe kampanii "Play Beyond" krzyczało z branżowej prasy, dziesiątek banerów ekranów, scian, słupów filarów w okolicy E3. Przydadzą się na pewno bo jak ne razie to konkurencja jest o krok do tyłu i taka jest prawda. [butcher]



Warhawk

Platforma: PS3 **Developer: Incognito / SCEA Santa Monica** **Wydawca: SCEE**

O Warhawk pisałem ostatnimi czasy kilkakrotnie, teraz miałem okazję w niego zagrać i dowiedzieć się więcej Jest to remake gry o tym samym tytule z babci PlayStation, który tam oferował tylko latanie Na PS3 ta futurystyczna rozwalka oferuje dwa typy rozgrywki bitewne sekcje latane i naziemna potyczki z udziałem pojazdów i piechoty W tym celu wykreowano bardzo rozległy świat, w którym mamy pełną wolność i swobodę poruszenia się - obszar przedstawiony w demie to jedna z



mniejszych lokacji w grze, a już robił niezłe wrazenie Nie ma sztywnego podziału na misje, levele, przerywane scenkami czy brefingami - cała gra to nieustanne walka, jesteśmy w ciągłej akcji, otrzymując na bieżąco nowe polecenia. Jednak nawet tutaj mamy kilka ścieżek Czy chcemy pomagać swoim ludziom w akcjach naziemnych, osłaniać ich, czy bezpośrednio atakować wroga w powietrzu, czy może kąsać go z zaplecza - wybór należy do nas

Prezentowane demo zawierało jedynie "latany" gameplay i wymagało od Gracza ochrony nadmorskiej bazy Anchor Bay, umiejscowionej w wysokich górach nad brzegiem oceanu Nasze instalacje atakowane były przez nadlatujące fale mniejszych statków przeciwnika, wsparte w poźniejszej sekwencji przez kilka większych. Kwestia podstawowa - nowy Dual Shock. Warhawk był jedyną grą na targach E3, która była w stanie zaprezentować mozliwości nowego kontrolera i zadania to wykonała śpiewająco (podczas prezentacji developer przyznał się, że na implementację nowej technologii miał 3 tygodnie, co świadczy o jej przystępności dla programistów) Sterowanie lotem naszego myśliwca odbywa się poprzez wychylenia pada - kwestia bardzo prosta, a jednocześnie sprawiająca niecodzienne i bardzo dobre wrażenie przy pierwszym kontakcie. Wszystko chodzi płynnie, nasz pojazd idealnie i dokładnie reaguje na ruchy, a co najważniejsze - brak jest jakichkolwiek opóźnień czy niedokładności. Baza zawiera np. tunele wydrążone w skałach i śmiganie nimi nie nastręczało mi żadnych trudności Warto tutaj dodać, że nowy pad nie wymaga do swej pracy żadnych dodatkowych urządzeń - komunikuje się bezpośrednio z konsolą (w przypadku "pilota" Nintendo podłączany jest specjalny czujnik) Jednakze herdkorowi "oldschoolowcy" dostaną także mozliwość tradycyjnego wykorzystania gałek analogowych Celownik widoczny na ekranie, w stosunku do wielkości wrogich jednostek, jest stosunkowo duży, co umożliwie jednoczesne zaznaczenie kilku z nich i posłanie im np grupki rakiet. Podstawową bronią jest karabin meszynowy (przy korzystaniu z niego wszystko w obrębie celownika podlega auto-celowaniu), oprócz tego mamy wspomniane rakiety, kule energetyczne i wyładowania, skuteczne na mniejsze odległości



Graficznie jest bardzo dobrze, chociaz widać, ze gra jest jeszcze w fazie developingu (nawet nie ma pewności, za zdąży na launch) Największe wrażenie robi ocean - świetnie wykonana woda, do tego odpowiednio reagująca na nasze niskie loty (końcówki skrzydeł burzą powierzchnię, zostawiając charakterystyczne ślady) Realistyczna chmury to prawdziwe, gęste obłoki - w każdy możemy wleciec i momentalnie otacza nas biała gęstwina, przesłaniając widok. A wszystko to oblewa pomarańczowy zachod słońca, kładąc się poświatą na falach i okolicy Sama baza, jej metalowe konstrukcje i otoczenie są na razie trochę ubogie (np gole, oteksturowane zbocza górskie), ale już wiadomo, ze dojdzie jeszcze roślinność, drzewa, tłumy żołnierzy krzątające się w popłochu na ziemi, ostrzeliwujące się pojazdy. Oczy cieszą za to różne smaczki, jak efekt gorącego powietrza wokół dysz naszego statku, szczegółowa, skomplikowana struktura wrogich niszczycieli, np. mnóstwo wieżyczek, ruchome działka, które wysuwają się gdy nadlatujemy, płonące części odlatujące po wybuchu, ciągnące za sobą smugi dymu itp Sekwencje naziemne oferować mają ok. 5-6 jednostek zmechanizowanych (w tym czołgi i jeepy), a w połączeniu z oferowaną Graczowi swobodą całość zapowiada się smakowicie - zwłaszcza dla fanów rozpierduchy na dużą skalę [butcher]



technologii z nimi związanych, na powierzchni 162 000 metrów kwadratowych, równej obszarowi 40 basenów olimpijskich

W skrócie



■ Z mniej gorących tytułów, która miałem szansę zobaczyć, wyrozniało się grywalna Genji 2 - przebogata wizualnie chodzona siekanka z trybem fabularnym Dario zaczynało się przed płonącą pagodą - płomienie, falujące z gorąca powietrza i gęsty, kłębiący się dym były jednymi z najlepszych, jakia w życiu widziałem - fotorealistyczna jakość Po filmiku wprowadzającym i kilkunastu sekundach gameplayu wszystko było jasne - to taka next-genowa Onimusha Szkoda, że wszystko hulało w okolicy 30 fps'ów i było mało dynamiczne

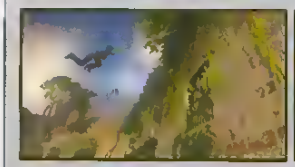
■ Na zakończenie sekcji PS3 w tym numerze tylko dwa słowa o Gran Turismo HD, prezentowanym zarowno na konferencji prasowej Sony jak i grywalnym w hali (rozdzielczość 1080p, stała 60 fps ów!) Maksymalna mozliwa rozdzielczość HDTV, czyli 1920x1080, pokroiła mi oczy zyłatkami na plastarki - to naprawdę trzaba zobaczyć zeby zachłysnąć się jakością HD A jak dowiedziałem się w kuluarach, Polyphony miało tylko 3 tygodnie na przygotowania tej wersji na potrzeby show Prawdopodobnie jest to ich punkt wyjścia do GT5, gdyz napis pod LCD głosił że wersja ukończona jest w 20% Nawet nie umiem wyobrazić sobie pozostałych 80% Zauważyć można było jeszcze gruntowne przemodelowania wyglądu i zachowania kibiców, ktorzy przypominali prawdziwy tłum gapiów (scenaria w kanionie), zywo reagujących na przejeżdzające samochody Developer obiecuje większe zmiany w pitstopie, dodanie jednośladów (te juz można było zobaczyć), trybu online itd. Nie wiadomo na razie co ze zniszczeniami - same kolizje w pokazywanej wersji były chyba na etapie "alpha" i samochody wyglądały jak zderzające się ufo)

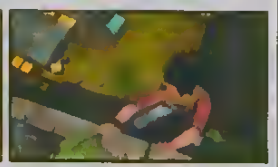




■ Pokazywano krótką migawkę z Tekkena 6 Tytuł Namco na razie nie wzbudzał większego entuzjazmu, prawdopodobnie były to urywki z jakiejś bardzo wczesnej wersji gry, napisanej w metrze przez kuriera, który wiózł devkit do firmy Znacznie lepsze wrażenia sprawiała Virtua Fighter 5 (prawdopodobnie exclusive na PS3), która jednak wciąż nie ma większych szans przyciągnąć do siebie przeciwników tej gry z uwagi na mechanikę gry i animację ciosów (brak powera jak dla mnie) Więcej szczegółów ze miesiąc

■ Naughty Dog pokazało trailer zupełnie nowej gry, na razie bez ustalonego tytułu Pierwsze skojarzenia - Flashback lub nowoczesny Pitfall Trochę skakania, skradania, strzelania i walenia po mordzie, a całość osadzona w scenerii przypominającej Far Cry Wyglądało bardzo obiecująco





■ Square Enix pośród kilku swoich projektów (o nich za miesiąc) pokazało krótki filmik z Final Fantasy XIII, na którym bohaterka zaopatrzona w miecz i pistolet siała zadymę w futurystycznej scenerii Nie podano żadnych szczegółów na temat gry, która zresztą nie jest jedynym Finalem powstającym na PS3 Final Fantasy Versus XIII to druga gra, nad którą pieczę trzymają ludzie odpowiedzialni za serię Kingdom Hearts (dizajn prezentuje się jednak zupełnie inaczej)





Resistance: Fall of Man

Platforma: PlayStation 3 **Developer:** Insomniac Games **Wydawca:** SCEE **Premiera:** Listopad 2006

Shooter FPP od twórców Ratchet & Clank był pierwszym pokazem zamkniętym, jaki zaserwowało Sony Europe wybranym przedstawicielom prasy, a poprowadził go Todd Price z Insomniac Games Resistance stanowi mix wojennych potyczek i survival-horroru, a wszystko podane jest w sosie sci-fi, z akcją osadzoną w "alternatywnej teraźniejszości" II wojny światowej nigdy nie było Mamy rok 1951 Europa i Azja przeżywają najazd obcej rasy zwanej Chimera W Anglii zawiązuje się ruch oporu, który zaciekle walczy z wrogiem W tym samym czasie na pomoc przybywają siły amerykańskie, które zostają zdziesiątkowane zaraz po lądowaniu Nasz bohater - Daniel, członek US Rangers - je st jednym z ocalałych I podejmuje się pomocy wyspierzom w odparciu inwazji Lokacje przedstawione w grze to oryginalne tereny Wielkiej Brytanii (York, Manchester, Londyn), realistycznie i wiernie odwzorowane O samych obcych wiadomo niewiele, oprócz tego, ze przenoszą i rozprzestrzeniają wirusa, który zamienia ludzi w jednostki Chimera Na swej drodze napotkamy kilka rodzajow osobnikow tej rasy, m in humanoidalne stwory wielkości człowieka (używają własnej broni i strategii w walce), jeszczurowate kreatury atakujące w grupach po kilkanaście i zdolne do pełzenia po ścianach i suficie, oraz większe, kilkumetrowe Chimery W naszym arsenale znajdziemy szeroki wybór giwer (strzelby, karabiny), a kazde z nich dysponuje kilkoma trybami ognia i możliwości, m in pociski samonaprowadzające, penetrujące przeszkody, tworzące zapory ałowe itp Jest tez kilka odmian granatów - jedne z nich jeżą się setkami ostrzy, a po detonacji masakrują wszystko dookoła

Gra oferuje połączenie różnych doświadczeń bitewnych od samotnej walki, przeczesywania krok po kroku zabudowań korytarzy, tuneli i laboratoriów, przez potyczki z małymi grupkami kumpli u boku po frontalne, szturmowe ataki całych oddziałow, często z udziałem pojazdów i ne otwartym terenie Idąc w pojedynkę, co jakiś czas dostaniemy okazję pomocy kom zaatakowanemu przez obcego - jeżeli zdążymy z odsieczą, zyskamy sprzymierzeń ca Nie będzie jednak w grze jakiejkolwiek możliwości wydawania poleceń - akcje wszystkich NPC oparte są wyłącznie na indywidualnym AI

Wizualnie jest bardzo w porządku Szczegolowo, ciekawie wykonane i animowane postacie (niezły design obcych), urozmaicone tekstury świetnej jakości, bogate w detale środowiska (ogolny syf, brud i chaos wojenny), wszystko ofkoz w wysokiej rozdzielce Fizyka jest OK, chociaz nie stawia włosow na plecach i nie rzuca się przesadnie w oczy - wszystko zalezy od tego gdzie walczymy i co demolujemy Całość wyciągała stale 60 fps'ów bez bolu, niezależnie od zadymy na ekranie - a ta czasami bywa okrutna gdy w otwartym terenie nacierają na siebie dwa oddziały, wszystko płonie, a nad głową krążą helikoptery Walka to także ustawiczna fala efektów specjalnych rozbłysków, wybuchów, wyładowań elektrycznych, laserow itp - a to głównie dzięki wymyślnemu arsenałowi. Finalny produkt, oprócz trybu single-player oferował będzie kooperację online dla całej kampanii oraz tryb multiplayer na split-screenie i dla 32 graczy w Sieci Jednak ma on na razie jedną słabość zbyt wolną reakcję postaci, ślemazeme obracanie się Nie razi to w singlu, ale boli przy grupowej jatce Czy ulegnie zmianie na lepsze, jeszcze nie wiadomo W kazdym razie potwierdzono oficjalnie, ze Resistance Fall of Man będzie tytułem startowym PlayStation 3 Jeżeli klimaty wojenne i hordy obcych to Wasza bajka to macie pewniaka do zakupu na stercie Tyle na ten numer - resztę tytułow przedstawimy za miesiąc [Butcher]



terany wystawowe naszpikowano płaskimi monitorami i telewizorami w ilości 5 800 sztuk.

wstęp na nią mają wyłącznie osoby, które ukończyły 18 lat

MGS4: Guns of Patriots

Platforma: PlayStation 3 **Developer:** Kojima Productions **Wydawca:** Konami **Premiera:** 2007

Co do najważniejszego, stricte growego wydarzenia tegorocznej edycji E3 można by się spierać w zależności od preferowanej platformy czy gatunku. Nie ulega jednak wątpliwości, że serca i uczucia fanów PlayStation po raz kolejny powędrowały w stronę genialnego Hideo Kojimy. W końcu nowy, 15-minutowy trailer Metal Gear Solid 4 nie zdarza się codziennie. Nowe logo, nowy kierunek, nowe przesłania. Jeszcze większy nacisk na wiek Snake'a, ale także idealne wkomponowanie tego w fabułę i niejako "usprawiedliwienie" zakończenia serii. Sama fabuła zresztą została także wyraźniej nakreślona, chociaż w życiu nie odważyłbym się stwierdzić, że wiem, o czym będzie MGS4). Warto pamiętać, że to bezpośrednia kontynuacja MGS2: Sons of Liberty. Wojna stała się biznesem, ale nie istnieje już w starym wydaniu - nie toczą jej zwykli ludzie, ale prywatne kompanie militarne (PMC), w skład których wchodzą kontrolowani przez nanomaszyny najemnicy czy wyspecjalizowane roboty stworzone do wynajdowania i uśmiercania przeciwników. Losy wojen nie zależą już od broni masowego zniszczenia, ponieważ pola walk podlegają pełnej kontroli. A skoro jest taka możliwość, żadnej ze stron nie zależy na tym, aby konflikty wygasały - ich kontynuacja to ciągłe zapotrzebowanie na broń i żołnierzy. A to z kolei niekończące się źródło dochodów dla PMC. Fabuła podejmuje opowieść w momencie, gdy wszystkie największe PMC zrzeszają się pod rządami jednej "matki" - Outer Heaven, którym dowodzi Liquid Snake. Znienacka stajemy w obliczu okrutnej rzeczywistości. Outer Heaven posiada siłę militarną równą zasobom reszty świata, dlatego ze wszystkie narody polegały wyłącznie na usługach PMC. Korporacja ArmsTech równocześnie zaopatrywała Armię USA i Outer Heaven, przez co ci ostatni dysponują wielkimi ilościami broni. Ten globalny kryzys pogłębia osobisty kryzys Snake'a, w międzyczasie dowiadujemy się też, że zostało mu pół roku życia - wtedy właśnie odzywa się ONZ z rozkazem infiltracji i powstrzymania szaleńca. Snake znowu jest jedyną nadzieją ludzkości...

Akcja rozgrywa się na Środkowym Wschodzie i widać to wyraźnie w nowym trailerze - po wyglądzie otoczenia, ubraniach, twarzach żołnierzy. Początkowo nawet Snake ubrany jest jak miejscowy, wtopiony w grupę bezimiennych wojaków na pace ciężarówki, jednak szybko zrzuca szmaty, gdy rozpoczyna się atak maszyn. Trailer tradycyjnie stanowił mix akcji, nowych patentów i pomysłów na gameplay, gdzieniegdzie mętnych myśli i całej gamy przebłysków postaci, które napotkamy na swej drodze. To trzeba zobaczyć, żeby trzymało się kupy - dlatego skupmy się na konkretach. Roboty zwane Gekkou, które widzieliśmy na ulicach już w pierwszym trailerze, stanowią połączenie mechanicznego korpusu i organicznych kończyn. Te trójpalczaste nogi są w pełni elastyczne, chwytne i skoczne - umożliwiają wspinanie się na przeszkody, podciąganie na wyższe kondygnacje, przebijanie przez ściany oraz skakanie na duże odległości jako szybką formę przemieszczania się. Do penetracji otoczenia - poza kamerą na korpusie - służą długie, giętkie "czułki", które w razie potrzeby mogą wbić się w przeciwnika lub go spętać. Snake tymczasem - oprócz lat na karku - zyskał "Octo-Cam" - nowy kamuflaż, który przyjmuje teksturę i formę otoczenia w jakim aktualnie przebywamy lub powierzchni, której dotykamy. Tym samym przylegając do ściany czy leżąc na ziemi możemy całkowicie zniknąć z oczu przeciwnika - z efektu tego na PlayStation 3 Kojima jest szczególnie dumny. Co do ogólnie pojętej strony wizualnej nawet się nie wypowiadam, bo to kwestia nie podlegająca dyskusji - wystarczy spojrzeć na nowe zdjęcia, które nawet częściowo nie oddają efektu, jaki całość robi w ruchu. Kunszt progresmistyczny ekipy Kojimy i jego mistrzowska reżyseria są klasą samą dla siebie.

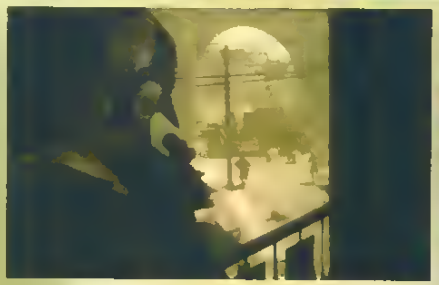
Jednak największym zaskoczeniem ze strony nowego trailera była odkryta game bohaterów. Starszego Otacona miałśmy okazję już widzieć, jednak wraz z nim i zleceniem nowej misji przybywa wsparty na lasce dziadek Roy Campbell - z jego słów wynika, że gdzieś po drodze ponownie stawimy czoła The Patriots (jak zresztą sugeruje tytuł). Jest i Naomi Hunter, głosząca hasła, że swych grzechów nie wolno zostawiać potomnym i przekazywać przyszłości - ich znaczenia poznamy zapewne później. "La-li-lu-le-lo" to nic nie znaczące słowa dla... Meryl Silverburgh, która objawia się jako przywódczyni nowego FoxHound. Jest i nasze nemesis - Liquid Snake, co szybko na ekranie zostaje zastąpione przez Liquid Ocelot. Faktycznie - sumiasty wąs i siwe długie włosy nie pozostawiają wątpliwości, ale skąd ten Liquid? W MGS2 była tylko ręka... co teraz? I wreszcie symboliczne, ale jak zwykle rodząca mnóstwo pytań scena: widzimy Snake'a w ruinach domu. Jego ciało zaczyna odmawiać posłuszeństwa, pół twarzy ulega przyspieszonemu rozpadowi - nanomaszyny kończą swój żywot. Ładuje jedną kulę do komory pistoletu i wkłada go do ust. "To jest moja ostatnia misja - muszę wymazać swoje geny z powierzchni tej ziemi". I jeszcze po napisach jedno z najmocniejszych i najbardziej dynamicznych ekcji trailera - w bocznej ulicy armia kilkunastu robotów zostaje w piękny, wręcz "śmiertelnie artystyczny" sposób zmasakrowane przez... Cyborg Ninja. A przynajmniej kogoś bardzo podobnego designem - co prawda ma nowy pancerz, jest też nowa twarz... Raiden! "Teraz moja kolej, aby cię chronić, Snake" - nasz blondes odegra znaczącą rolę w całej opowieści. "Niektórych historii nie da się opowiedzieć słowami. Niektóre legendy muszą umrzeć" - głoszą końcowe napisy. Smutne to, ale pewnie nieuniknione. Ja za to wiem jedno - jeszcze długo na PlayStation 3 nie będzie produkcji, która go pobije ten tytuł. [butcher]

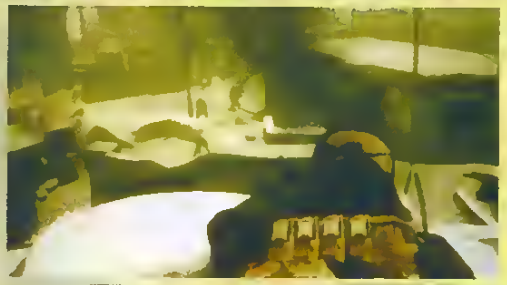














MGS Portable Ops

Ota kolejny MGS na PSP, tym razem bardziej "klasyczny". Cała zabawa oparta została o wykorzystanie możliwości Wi-Fi kanałki i kontakt między Graczami, a to z kolei ma ścisły wpływ na przebieg kampanii single-player i całej historii. Tematycznie, gra jest łącznikiem pomiędzy MGS3: Snake Eater a MGS-em z PSXa. Wizualnie jest póki co raczej surowo - powiedziałbym, że na poziomie z Szóstki. Aliasing, to samo "kanciasta" animacja postaci i silnik. Więcej informacji za miesiąc.





Park hyde park

Humor z Allegro cz.1

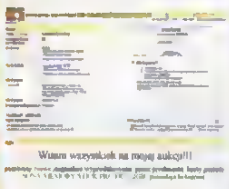
Aukcje internetowe to bardzo ciekawe miejsce. Można tam trafić na prawdziwą okazję, można też niezle się nacią. Troszkę zdrowego rozsądku, umiejętność dedukcji i logicznego myślenia wystarczają, by bez ryzyka dokonywać transakcji na grube setki złotych. Patrząc na niektóre aukcje mam wrażenie, że cech tych nie muszą posiadać sprzedający. Rzetelny opis, wysoka jakość towaru? Kto by się tym przejmował! Oto, co w ciągu zaledwie pół godziny udało mi się znaleźć na popularnym polskim serwisie aukcyjnym. [kilu]



"Sony PlayStation PSP przerobione!!" - głosi tytuł aukcji. Przerobić PSP na PSone - to się nazywa talent! O co chodzi? - PSone w kategorii "Sony PSP" i z takim właśnie tytułem aukcji. Na co liczył sprzedający?



Karta pamięci do DS-a? O czymś nie wiemy? O co chodzi? - Allegrowicz nie zorientował się, że widoczna na zdjęciu płytka to nie część konsoli, a pamięć do... laptopa. Skąd w takim razie w ogóle wiedział, co sprzedaje?





Karta pamięci do PSP, "orginalnie wyprodukowana przez producenta". A masło jest maślane. O co chodzi? - Tego typu opisy powstają, by wprowadzić kupującego w błąd. Niestety, niemal wszystkie (!) sprzedawane na Allegro karty MS Duo z logiem Sony to chińskie podróbki. Część z nich działa jak należy, inne są wolne i awaryjne. Jedną z cech podrabianych kart jest brak zgrzewu na górnej krawędzi opakowania (choć i na to są już rady). Nie pojawiły się natomiast do tej pory podróbki kart Lexar i Sandisk.



O my naiwni! Tyle miesięcy czekaliśmy na port pierwszej części GTA na GBA, a tu proszę - nie dość, że „trójka", to jeszcze w pełnym trzy-de! O co chodzi? - Kolejny przykład bezczelności piratów - GTA w innym pudełku ze zmienionym ekranem tytułowym.



W OBIEKTYWIE P



Zgredzi pod Spodkiem po[illegible] święcenia. Wesołej [illegible]

pytanie miesiąca:

Kto z Twojej rodziny gra?

Sciera



dziedzina: gry na jeden dzień

aktualnie: Battlefield 2, Everybody's Golf; Syphon Filter: DM

Kolejny spontaniczny wypad poza redakcję zakończony sukcesem (tzn. nikt nas nie zwinął ani nie pobił). A że Myszaq wpadł na pomysł wesołej kamery na dzień przed akcją, totez frekwencja była miała. Nie szczędzę przyszedł Buli (co prawda w dżinsach) i nasz były redaktor Szuflo, no i pojechaliśmy dwoma samochodami na miasto. Żona nie pozwoliła mi wziąć gangsta za ślubu, bo pomiędzy nie miałbym jeszcze kościelnego (tak?) i może się jeszcze przydać. A zwazywszy na to, w jakich smarach taplaliśmy się potem (ja byłem nawet w kanale pod Citroenem), nawet dobrze, że jej posłuchałem (bo tak normalnie to ja mogę robić co chcę;). W każdym razie po kilkudziesięciu minutach tak przywykliśmy do swojego ubrania i trzymanej w rękach strzelby, że zapomniałem, że nasza grupka może wywoływać pewien niepokój wśród normalnych osób. A przejeżdżający samochodem ludzie z wyrazem twarzy „ja się na was nie patrzę", „już stąd się zmywam", zawracali na parkingu i sruwe w długę. (...) W tym miejscu pozdrowienia żonki, która poskładała za mnie spora stos, bo mój łapciuk odmawiał posłuszeństwa (pamięć podłu, jak się okazało). (...) Też bym chciał 2 miesiące wakacji.

sciera@psxextreme.pl | żona | logiczne, wyścigi, bijatyki, party-games

Koso



dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie: FFXI, The Outfit, Oblivion, PES5

Choć ten HP pisze na kilka godzin przed targami E3 (uparcie tytułowanych w polskiej prasie wystawą, a na wydawnictwo to sobie można zakiet upatrzyć), w czasie zakładam, że będzie emocjonującą i niesamowicie. Jest już za tą po konferencji Sony, które na cóż zwyczajnie buchnęło konkurencji pomysły. Koncept dwóch wersji konsoli zaprezentowanej wcześniej Microsoft (śmieszne Sony wówczas krytykowało to rozwiązanie), a czujnik w padzie to oczywista kopia pomysłu Wiiloto od Nintendo. I najlepsze Amerykanie zapłacą za "lepszą" wersję PS3 niecałe 1800 złotych, Europejczycy 2300 złotych. I już wiecie, skąd sprowadzać konsole. I Grad całusów dla Pet[illegible], który [illegible] także urodzaj, że sam [illegible] nie ma to ak Jezus [illegible] do śniadania na prywatnym występie;). (...) Pogrubiam w tym miesiącu na potęgę! Ponarzekałem na Winninga i "Fifkę", zachwycił mnie natomiast Final Fantasy XI. A po trailerze FFXIII nie mogę się pozbierać... Trochę szkoda, że ominął mnie w tym roku wyjazd na E3, ale cóż zrobić – u nas też jest fajnie.

koso@psxextreme.pl | tata - Lumines, siostra - Simsy, dziewczyna - DDR-y, Singstary, Buzz, Fahrenheit

Aju



dziedzina: shopping

aktualnie: Burnout Revenge, Tomb Raider: Legend

Zaszdrocznie targi E3, pomimo całej pompy, okazały się w sumie jedną wielką farsą. Widać, że w tym roku wydawcy i producenci sprzętu wycięgnęli wnioski i przestali karmić nas renderowanymi filmikami lub futurystycznymi wizjami sprzętu, a przedstawili suche fakty. Głównie tyczy się to oczywiście Sony, ale i MS zrezygnował z takiej formy brudnego marketingu. Najważniejsza wiadomość dot. PlayStation 3 to oczywiście powrót do koncepcji jeypada w najlepszej i czystej formie – czyli Dual Shocka. Konstrukcja, która liczy już prawie 10 lat, dalej się sprawdza, a po drobnym tuningu na pewno będzie godnym dodatkiem do konsoli. Jak dla mnie bomba. Po zaprezentowanych demach widać, że wydawcy powoli zaczynają wykorzystywać możliwości nowych konsol – „w końcu", można by rzec. Tak, tak, nadchodzi rewolucja w dziedzinie gier; mnie ona nastąpi wraz z premierą X360, ale jak widać musiałe trochę czasu upłynąć. Naprawdę przechodziły mnie dreszcze podniecenia oglądając filmiki z nowego Metalla, Forzy czy Final Fantasy i czułem się jak mała dziecka widząca Gwen Stacy. I to tyle. I to chodzi! Nowe era nadchodzi! PS. Pozdro dla organizatorów Mssy oraz utalentowanych matematyków z Grajewa.

aju@psxextreme.pl | żona - wąż na komórce; mama - pasjans

Kilu



dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Phoenix Wright, a niedługo nowy Mario!

Chińczycy przegonięcym ZSRR w kopiowaniu różnych urządzeń (kojarzy ktoś podróbkę... Concorde'a, zaprezentowaną przez Iljuszyn na kilka dni przed pokazem francuskiego pierwowzoru?). Do niedawna popularnością cieszyły się jedynie wynalazki w rodzaju radyjek czy budzików, a w tą chwil... ponie, hi-tech! Gdzie nie spojrzeć, chińskie odtwarzacze "MP4" (niewaźne, że nie ma czego takiego – brzmi lepiej niż MP3), podróbki iPodów (maksymalnie kandelnie – odradzam) podów i memorek, klony cyfrówek... Ostatnio furorę robią podróby kart MS Duo. I jako że są tanie, ludziska kupują je na potęgę. Podobnie jak kiedzieme w zachodnich hipermarketach gry wystawione następnie na półkach! Tak, tak, turcie "francuzy" to nie nadwyżki producenta. Przekonali się o tym klienci (!) jednej ze znanych w Polsce firm, których czeka teraz włączenie po sądach (...) "Pozdrowienia" dla PKS Włocławek. Jeden z ich 20-letnich wysyłanych w dalekie trasy autobusów znów się popsuł w szczerym polu (tym razem chyba się bez atrakcji typu urwanie koła). Po 2 godzinach postoju podstawili kolejny który – nie żartuję – cało kilka km dalej też się rozkoył. Man panzerów nie zapomnę nigdy! Rajdu po centrum Gniezna z podwieszoną (nie sztywną!) sznurowadłem linką gazu również.

kilu@psxextreme.pl | kiedyś - mama (Tetris!), obecnie dziewczyna (prawdziwa maniaczka!)

Myszaq



dziedzina: macho-muczacho

aktualnie: Black, Ojciec Chrzestny, Tomb Raider: L., Driver

No i znów się udało skrzyknąć ekipę i zmontować wesołą kamerę. Z jednej na drugą uczę się jak to robić, żeby nie było zbyt sterycznie, żeby każdy wiedział, po co i gdzie stoi, i takie tam... Tak więc jak dobrze pójdzie, w następnych będzie jeszcze lepiej. Zresztą jak wparowaliśmy do warsztatu samochodowego kumpla w trakcie jego rozmowy z klientami, jak Ferrix porobił groźne miny, Sciera odnalazł zakurzoną misę (kuzyn tego z redakcji?), a Aju przybiegł z takstem. "Chłopaki, tam obok są negrobki!", to znów poczułem się jak za dawnych, extremalnych czasów (tak nie wiemy co robimy, chaos i mamy nas nakoto za idiotów). Power kręcący jak cholera. Gnarano kafelki witaminie się chwer... (...) W chwili, gdy czytasz te słowa, jest już po E3. Sony sprytnie kombinuje na rynku, a Butcher gdzies tam między tym wszystkim biegał uwieszony na hostessy, gbe, gbe! Jo tymczasem trafiłem na Pomerze, no kilkudniowe wesele. Ufff. Dostałem nawet żółtą kartkę za komentarze rzucane do wodzireja. Dziękuję, dziękuję, moja pierwsza w życiu! I nawet nie musiałem na mistrzowskie wychodzić. A tak przy okazji, czujesz power nadciągającej grafy? Bo ja tak i nie mogę się już doczekać Gwiazdki. Nawet bardziej niż wakacji.

myszaq@psxextreme.pl | brat grał kiedyś w Tekkena, ojciec pyka w wyścigi

Majk



dziedzina: arcade

aktualnie: Winning Eleven 10, Syphon Filter:DM, Exit

Szykuje się mała rewolucja. W czerwcu wraz z moją dziewczyną mamy zamiar otworzyć sklepo-grolnię konsolową w Poznaniu (Posać Piastowski). Jednego możecie być pewni – będzie klimat (może nie tak od razu, ale będzie). Swoją drogą moja ponętna biuneiko została wciągnięta w świat konsol do tego stopnia, iż... kupiła sobie DS-a, którego pobieżnie nazwie "Duśka" (?). Whatever, Nintendogs wykradło jej naprawdę spora godzin z życia. Jo tymczasem postanowiłem sprawdzić z ciekawości konkurencję na PSP w postaci Dog Happy Life. Brak ekranu dotykowego i mikrofonu uświadczył mnie w przekonaniu, że nie ma jak przenoszenie czegoś na siłę, bo „Sony rzuciło kasę, żeby też mieć takie psoski". Wyczekuję teraz Metal Slug Collection i Lumines 2 – razu tym razem z nowy nowym Winningiem – możecie być pewni, że na kolejnym King Cupie (o ile się odbędzie) wystartuje jakoś dziewczyna (moja szkoła, głagha). Tym razem skromnie pozdrowienia dla Dana z Bieżunia za sprzętowy support.

majk@psxextreme.pl | przyszli teściowie - w oldskulowe teretki z Amigi

dowcip miesiąca:

Kolo kupuje we Francji PS3:
- Poproszę PS3?
- PS3?
- Ł!

- Wii? To jednak nie PS3?
- Nie, no PS3
- Jedna konsolke Pan chce?
- Ł!
- Czyli Wii też dać?

Butch



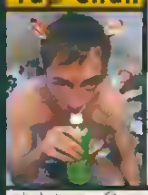
dziedzina: zwiedzanie Hollywood

aktualnie: SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, SOCOM: Fireteam Bravo

Huh... Dziwna sprawa. Piszę ten Hyde Park w Opolu, na 3 godziny przed wyjazdem na tegoroczne E3. Sam jestem ciekaw, jak potoczy się podróż, pobyt, czym zaskoczą tegoroczne targi i kto okaże się numerem 1 imprezy E3'2006. Tymczasem kilka stron obok mozolnie przeczytać jeszcze gorący materiał, pisany prawie mniej więcej dwa tygodnie temu w hotelu w Los Angeles, a następnie wysłany do redakcji. Deadline to przeciwnik nie do pokonania, ale najważniejsze, byście mogli otrzymać od nas świeże informacje z pierwszej ręki. Na szczęście globalna wioska to jedno z największych współczesnych osiągnięć... (...) Nie bardziej przyziemnym, lokalnym frontem naszego hobby, spora pobawiłem się obiema częściami SOCOM-ów od Sony. Moje odczucia w kwestii "dorosłej" edycji na PlayStation 2 możecie przeczytać w numerze - za miesiąc wersja PSP, która już wstępnie wypada... o zroszę zobaczycie. (...) Próby „Wi-Fi + Challe + X360" wypadły nad wyraz pozytywnie i jeszcze w tym miesiącu będę się cieszył nowym łączem – koniec monopolu i drenowania kieszeni. Ahe – nie i najwyższa pora na zakup LCD TV. Maj roku 2006 na pewno zapamiętam na długo. ☐

butcher@psxextreme.pl | żona • XL Arcade, córka • platformery na PSone, X, PS2

Tap-chan



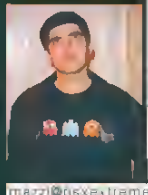
dziedzina: japońskie makarony i kobiety

aktualnie: Kingdom Hearts, Densha de GO! Final, REZ

Ossni! Dzoda się ostatnio, oj dzieje. Nie było mnie tutaj przez ostatnich kilka miesięcy, a w tym czasie udało mi się w końcu podbić Tokio i japońską wieś. Z rzeczy okołogrowych najbardziej zachwycony jestem japońskimi salonami gier - granie na automacie z wionuszkiem skołowkich piłkuści dookoła np. w Drummanie to jest to! Co dalej? Ano oczywiście - Akihabara. Latająca w hurtowych ilościach NES-y, SNES-y i inne takie stare cie... za grosze. Nawet Virtual Boye można dostać. Ech, żyć nie umierać. Jak dobrze pójdzie, w czerwcu pewnie jednego za zgi(Rad.)ów i bandzin podłączy żółtego ludu przybędzie kolejny osobnik. Ale o tym cicho sza, żeby nie zapeszyć! (...) A co nie naszym podwórku? Przeglądając rodzime serwisy aukcyjne, ogłoszeń dotyczących DS-a jest góra kilkadziesiąt, podczas gdy to o PSP można liczyć w setkach. Chyba jednak musimy zaczekać kilka lat, a wówczas może i u nas docenu się innowacyjność. A już za kilka dni E3 - w chwili, gdy czytacie to słowo, jest już po wszystkim. PS3 czy X360? Ja stawiam na Tolkie Banana i Nintendo Wii! ☐

jakub.tepper@gmail.com | brat na kompie, cała reszta głównie na nerwach

Mazzi



dziedzina: produkcje Square Enix

aktualnie: Obliviona (bo muszę opis stukać)

Ostatni miesiąc zdecydowanie mogę uznać za pracowity z powodu wyzwania w postaci duetu Kingdom Hearts i Oblivion. Przynajmniej nie mogę uznać tego czasu za stracony, bo obie produkcje prezentują naprawdę wysoki poziom. W wolnych chwilach włóczyłem się po mieście, gdzie zostałem okradziony z mojego ukochanego MP3 playera. Oświeciłem swój zel na GG i poszedłem topić swoje żale w pobliskiej knajpce. Otrzymałem nagle SMS-a od jednego z Czytelników (nieznany numer), który kazał mi napisać model cechy charakterystyczne oraz numer seryjny sprzętu aliekcyjnego, za "zdatwi sprawę" zaś sam ma wrócić do mnie najdalej za [illegible]. Nie wiedziałem, że [illegible] ale nadal z nadzieją czekam na kolejnego SMS-a, w którym najmniejszy gość, zapyta mnie, co zrobić z dziwem. Może to ta sama szajka, co podziurawiła Lekiego z Uzi na jego osiedlu? (...) Wróciłem na trening taekwondo i coś mi szczelbo do głowy, żeby pokazać przez pewien czas nie płacę składki członkowskiej. Trener szybko mi to wybił z głowy, kiedy podczas nachodzenia zafundował mi "ocean bólu" z sadystycznym uśmiechem na twarzy. Bolało jak cholera). ☐

mazzi@psxextreme.pl | mło- szy brat Maciek w gry wyści- owe i "i S, ro ect Gotham Racing

Dżujo



dziedzina: gry z klimatem

aktualnie: Dreamfall: Longest Journey, Rogue Trooper

A teraz cała siła śpiewu: "Wii, Wii, wiipur****". Nie ma, oczywiście żartuję. Nintendo wyraźnie idzie w inną stronę niż Sony i Microsoft i taką decyzję należy uszanować. Szczególnie jeśli Big N nie dało się złapać w cały ten szaleńczy wyścig HD. Ludzie wariują i najpierw kupują telewizor LCD, a dopiero potem Xboxa 360. Szykuj update dla wszystkich - dalsza gra jest dobra, niezależnie od tego, czy grasz na HDTV, MTV czy TV! Kultura. Ale na szczęście są jeszcze Gracze, którzy ostro ciupują bez wsparcia HD. Dlatego chyle czapkę przed Pawłem (za determinację w dążeniu do odpalenia Forza Motosport), Kamilem (za ponad 1.000 godzin z Dark Xtreme Beach Volleyball!), Filipem (za zachowanie dobrego humoru, pomimo przeświadczenia), Tomkiem (za miłość do Perfect Dark) oraz wszystkimi Graczami, którzy jeszcze męczą PSX-a i doskonale się przy tym bawią. Na Erę HD jeszcze przyjdzie czas - na razie gramy w to, co jest. Tyle popastrzmu.). A w tym miesiącu oczarował mnie Dreamfall i Zoe Castillo - bez wątpienia najlepsza przyciodówka ostatnich miesięcy i jedna z najbardziej słodkich bohaterek ever. Ja zawsze stawiam na klimat, dlatego nadal wierzę w Nintendo - w końcu oni wiedzą więcej. ☐

dzujo@psxextreme.pl | Mama • Sin, Star oraz inne gry taneczno-muzyczne

Loki



dziedzina: pranie brudnych majtasów i j-pierdółki

aktualnie: Ice Age 2

Witajcie, rolnicy masi i wsi! Nareszcie właściwy człowiek zasiadł na właściwym miejscu! Wielokrotnie karany Andrzej L. chwilowo nie musi się chyba martwić o "zawiasy" i spokojnie oddaje się swojemu nowemu hobby - wicepremierowaniu. Ale na szczęście dla nas, polaczków-buraczków, to nie szczyt politycznych aspiracji "nie dalsze w pepę Marcinkiewiczu". Andrew głośno mówi już o fotelu prezydenta (ciekawe, czy ma na myśli tylko mebel?). W kraju jest ogólnie dobrze, tylko jacyś wichrzyciele zawalają miasta billboardami w stylu: "Hochhodzi IV Rzeczpospolita – lokarze, nie wracajcie z Niemiec". Wychwalanie Romana Szyleka się elementem wywrotowym zaopinkuję. (...) Przez ponad tydzień rubikam za "skmianego wilowa" - małżonkę z córką wyjmy, można więc było przyprzeć się z zaniedbywanie od dłuższego czasu Czernuhy. Niestety, nie mi nic za darmo - co prawda miałem teraz więcej czasu na granie, ale i też musiałem sobie być kucharkę, sprzątaczkę, pralkę (gwez, gdzie gumowe rękawice?), co jednak trochę umniejszało radość ze spuszczania za smyczy. Ale ogólnie było OK i gdyby nie fakt, że muszę przestrzegać surowej diety wykluczającej spożywanie bezalkoholu, to mógłbym powiedzieć, że prawie jak na Hawajach ☐

loki@psxextreme.pl | żona • eRPeGi i horrory, siostra • Simsy

Star



dziedzina: polerowanie... erpegów

aktualnie: PES5, Grandia Xtreme

Wilom wszystkich z deszczowej - to jest słonecznej - chciałem powiedzieć deszczowej - w każdym razie Północnej Irlandii! Zmienność pogody no Wyspach jest już wręcz legendarna jedyną stałą stanowi potywisty wiatr dzięki któremu zdążyłem się już nabawić ostrego przeziębienia. Co ciekawe - zdzenni mieszkańcy regionu zdają się ale przyjmować warunkami pogodowymi, biegając w podkoszulkach w czasie, gdy ja trzęsę się z zimna w podwójnym polarze. W każdym razie chciałbym w tym miejscu zdementować wszelkie pogłoski dotyczące mego zaginięcia na wzgórzach, utopienie na wrzosowisku, wypadnięcie z samolotu, uprowadzenie przez owce, czy też przystąpienie do IRA (wszek doświadczenie z bombami już miałem) - żyję, mam się w miarę dobrze i staram się utrzymywać kontakt z redakcją, oczekiwanie nie jest to proste. Brak komputera i dostępu do Netu (korzystam z terminala w bibliotece) uniemożliwia mi na razie pisanie recenzji tudzież opisów, ale trzymam rękę na pulsie będąc w dodatku na bieżąco z rynkiem. Nie chodzi tu wyłącznie o dostępność ospzetu i gier (była miesteczka na zad** w Irlandii posiada swój sklep z grami), a przynajmniej sterko w najbliższym markecie), lecz również o fakt, że biorę czynny udział w produkcji dysków twardych do Xboxa 360 i PS3! Co prawda na razie jestem zaledwie małym trybikiem w wielkiej maszynie, lecz w najbliższym czasie planuję przejęcie całej korporacji - zmianę jej nazwy na Smugata i robienie prawdziwych kokosów w tym biznesie) (strategia działania mam przygotowaną w tabelce! Oczywiście jeśli kiedykolwiek traficie na wadliwe HD ki w Waszych nowych konsolach, to no pewno nie jo byłem powodem tych usterek! W każdym razie dwa miesiące 'wielkiej przygody' za mną, pewien zdobywom experience i Gli oraz wciąż stoi mi się zaczumić, co takiego bełkoczę do mnie spotykani na ulicach Irlendczycy (jeśli kiedykolwiek mieliście wysokie mniemanie o swojej znajomości języka angielskiego to tutej natychmiast się go pozbędziecie), wolny czas spędzając na oddawaniu się ulubionej formie rozrywki. Co ciekawe, ostatnio zacząłem się szkolić w Pro Evolution Soccer 5, rozgrywając wiez z moimi współlokatorami pusjonujące, oczkolwiek najczęściej przegrana mecze. Co to człowiek może robić z nudów gdy już pokończy wszystkie posiadane arpegi. Tyle na teraz, czekajcie jednak na kolejne wieści z kraju latających owiec. Musze uciekać, gdyż klaś właśnie wrzucił przez okno koktajl Mołotowa, zegnając się z Wami irlendzkim "bay nay". ☐

star@psxextreme.pl | kuzyn (strategie)



Wyrywanie chwastów

Słów kilka o nowym projekcie rządowym

Stało się. Debata o przemocy i seksie w mediach znalazła swoje odbicie w polskiej polityce. Być może za kilka miesięcy PSX Extreme trafi na półki tuż obok "Wampa" i innych magazynów "dla panów". Dlaczego? Za wszystkim stoi projekt ustawy o ochronie dzieci i młodzieży przed szkodliwymi treściami, jaki to w połowie kwietnia trafił do laski marszałkowskiej.

Nie będziemy wnikać w politykę, ale kilka faktów przytoczyć muszę. PiS jeszcze przed kampanią wyborczą mówił, że należy podjąć interwencję w kwestii mediów, gdyż według partii, w Polsce publikowane są "bezkrytyczne artykuły o satanizmie, opisy krwawych sekwencji gier komputerowych, porady i zdjęcia erotyczne". Ta wypowiedź ma częściowo dotyczyć także i magazynu, który właśnie trzymacie w rękach. Kiedy PiS, Samoobrona i LPR podpisywały tzw. pakt stabilizacyjny, jednym z jego punktów było uchwalenie właśnie takiej ustawy. Przy dzisiejszym kształcie sceny politycznej, nie powinno być to trudne. Z powodu niewystarczającej ilości czasu na przygotowanie projektu, to co przedstawił PiS bazuje na projekcie Komitetu inicjatywy Ustawy o Zakazie Promowania Przemocy w Środkach Masowego Przekazu (który opisałem w PE#88 w tekście "Obrońcy moralności"). Jednak ustawa PiS wprowadza jedną, zasadniczą nowość - zostanie utworzone Centrum Dobrych Mediów, które ma pilnować, by filmy, czasopisma, komiksy, reklamy oraz gry były stosowne do określonej grupy wiekowej. Oprócz CDM będzie funkcjonować osiemnastoosobowy organ doradczy o nazwie Rada Dobrych Mediów.

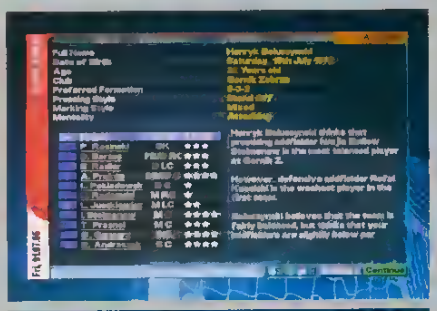
Główną funkcją CDM będzie przydzielanie odpowiednich kategorii wiekowych danemu produktowi. Każdy film, który zostanie puszczony na antenie TV (już od kwietnia wszystkie filmy w TV mają pokazaną kategonę wiekową non stop, ale nie jest to jeszcze CDM), każde czasopismo czy gra będzie musiało posiadać znaczek CDM. Wiadomo, że powstanie sześć oznaczeń (A, B, C, D, E, F), kolejno korespondujących z przedziałami wiekowymi: 0+, 3+, 7+, 12+, 15+, 18+. Kategone zostaną przyznane poprzez wypełnienie elektronicznego formularza, w którym trzeba będzie odpowiedzieć na pytania dotyczące tematów, jakie porusza dane medium. Po przesłaniu formularza do CDM, zostanie on zweryfikowany przez ludzi pracujących w Centrum. Opłata za przyznanie kategorii będzie wynosiła 100 zł. Co bardziej zonentowani zauważą, że opisany tu system i kategorie wiekowe są kopią oznaczeń PEGI (z wyjątkiem kategorii 0+ i zamianie 16+ na 15+) oraz sposobu działalności organizacji NICAM (więcej w tym temacie w Poradniku Extreme #8). Inspiracja organizacją NICAM jest do tego stopnia widoczna, że CDM wprowadzi takie same pikdogramy (przemoc, seks, narkotyki i alkohol, wulgarny język, strach, dyskryminacja rasowa) informujące o treściach danej produkcji. Chociaz NiCAM ma budżet 160 tys. euro, polski CDM ma być – wg słów PiS - "tanią i nieduzą instytucją". Posłowie PiS nie zdają sobie oczywiście sprawy, że nie wszystkie gry konsolowe sprzedawane w Polsce mają oficjalnych dystrybutorów, gdyz część tytułów jest sprowadzana jedynie na zamówienie. Problemów z oznaczaniem gier będzie znacznie więcej jacy Gracze będą weryfikować formularze, kto ma je wysyłać (bo raczej nie będą tego robić zachodni wydawcy), kto zajmie się umieszczeniem oznaczeń CDM na pudełkach, dlaczego nie skorzystać z gotowych oznaczeń PEGI itd. To będzie problem, podobnie jak i kategoryzacja magazynów.

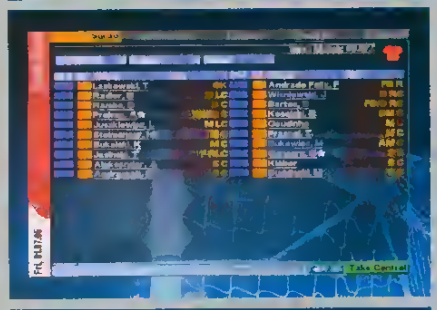
Możliwe, że piersi Lary Croft staną się symbolem wolności słowa - skoro każde pismo przejdzie weryfikację pod kątem scen "obscenicznych, wulgarnych i pełnych przemocy", dostaniemy kategorię E albo nawet i F, dzięki czemu awansujemy do gatunku "pism dla dorosłych". Jasne, nikt nigdy nie powiedział, na czym ma polegać np. "obsceniczność", ale możliwe, że strngi wojowniczki z Dead or Alive w pełni wystarczą. Trzeba mieć jednak nadzieję - prace nad ustawą dopiero się zaczną, więc część zapisów powinna ulec zmianie. Na razie pozostaje nam cytat jednego z posłów PiS: "Nie możemy tylko ścinać kwiatów zła, trzeba się jeszcze zająć ogrodnikami". My co prawda nie czujemy się ani jak ogrodnicy, ani tym bardziej jak chwasty, ale jedno jest pewne - nie damy się tak łatwo wyrwać. ☐ [dzujo]

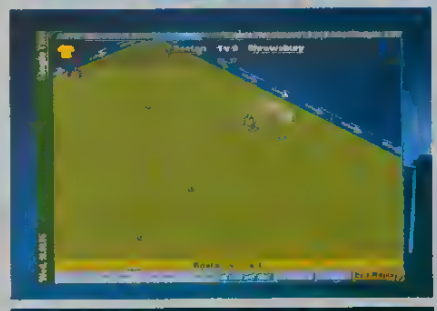
CHAMPIONSHIP manager 2006

Historia obecności serii Championship Manager na konsolach jest mocno pokręcona. Na Xboxie ukazały się edycje 01/02 oraz 02/03 - tej drugiej przyznałem w PE#66 wysoką, acz w pełni zasłużoną ocenę 9. Genialny (i słowo to jest tu jak najbardziej na miejscu) menedżer od Sports Interactive zachwycał każdym elementem i świetnie skrojono go pod potrzeby konsoli. Później nastąpiły przetasowania i tarcie między producentem a wydawcą (Eidos), w wyniku których SI przeniosło się do obozu Segi (gdzie tworzy cykl Football Manager), a pieczę nad "czempionszipem" objął team Gusto Games i... doszczętnie schrzanił świetnie funkcjonującą serię. CM5 ukazał się w zeszłym roku już nie tylko na Xboxa, ale i PS2, zbierając jednak noty rzędu 5-6. Pora na rehabilitację - czy wyrobnikom udało się przebić dzieło starych mistrzów?

Oczywiście, że nie - ale jest lepiej. CM2006 to najbardziej rozbudowany menedżer, jaki kiedykolwiek ukazał się na konsolach. Do wyboru jest aż 25 lig - nie zabrakło również Orange Ekstraklasy (jest nawet druga liga), z zaskakująco aktualnymi składami (uwzględniono niemal wszystkie zmiany z zimowego okna transferowego, z małymi wyjątkami, np. Marcin Kuś nadal gra w Lechu Poznań). W tym aspekcie gra nie ma sobie równych, a dalej również jest nieźle. Oczywiście nie ma mowy o jakichś podłych licencjach (pozdrawiamy Konami) - wszystkie ligi i zawodnicy są oryginalni. Niezwykle przydatny jest nasz asystent, typowy "murzyn", któramu możemy zlecić prowadzenie treningów czy aranżowanie meczów sparringowych. Zawartość pakietu opcji menedżerskich nie uległa większym zmianom, ale widać coraz większy nacisk na otoczkę "okołostadionową" - chwalenie/ganienie zawodnika w prasie, udzielanie reprymendy, komentowanie postawy drużyny w danym meczu itd.







Pierwszy zgrzyt pojawia się w momencie, gdy rozpoczynamy mecz. Nigdy mi nie przeszkadzało, że przebieg spotkań w kolejnych częściach CM ukazywany jest w postaci słownych komunikatów - co więcej, gdy wprowadzono wizualizację... skrzywiłem się. Krzywię się i przy okazji edycji 2006, bo oglądanie kolorowych kółeczek zasuwających na zielonym prostokąciku nie tylko wygląda żenująco, ale przede wszystkim jest mało przejrzyste! Nie mówię, że trzeba wrzucać engine jakości tego z Pro Evolution Soccer Management, ale przecież np. autorzy LMA Manager wybmęli z tego nieźle, wrzucając czytelny i miły dla oka silnik. Ale na tym nie koniec. Chłopaki z Gusto Games mają wyraźne problemy z algorytmami gry. Co mam na myśli? Już tłumaczę. Dzięki kolorowym kółeczkom doskonale widać, jak zachowują się zawodnicy na boisku. I niestety nie zachowują się tak, jak im to wytyczamy. Grając Wisłą Kraków ustawiłem taktykę pod grę skrzydłami, gdzie Zieńczuk i Dawidowski (tak, ten gość jeszcze żyje) mieli zasuwać wzdłuż linii końcowych, a Sobolewski i Cantoro grać piłki do boku. Tymczasem przez cały mecz zespół nie zrobił ani jednej akcji flankąl. Przykładów na brak przełożenia taktyki na grę mógłbym mnożyć. A to bardzo źle świadczy o piłkarskim menedżerze.

Bardziej namacalnym felerem CM2006 jest oprawa graficzna, a w zasadzie jej brak. O kolorowych kółeczkach już pisałem (choć teki Ronaldo to nawet przypomine swój odpowiednik w grze,), gorzkie słowa należą się też menusom. W CM02-03 prezentowały się znacznie lepiej - tu nie tylko są brzydsze, ale i znacznie mniej czytelne. Od czytania niewielkich literek bolą oczy, a że ekran jest nimi wypełniony, odnalezienie się w tym wszystkim zajmuje trochę czasu. Mało intuicyjna jest też obsługa, zabrakło jakichś rozsądnych skrótów na padzie. Z recenzenckiego obowiązku wspomnę jeszcze, że oprócz standerdowego trybu znejdziemy tu kilka scenariuszy w Challenge Mode, ale to raczej ciekawostka.

Gdyby połączyć bazę denych CM2006 z wizualizacją z PESM i dodać do tego jakieś rozsądniejsze algorytmy, mielibyśmy godnego następcę "czempionszipów" od Sports Interactive. Gra Gusto Games może wciągnąć na wiele miesięcy, ale raczej tylko totalnych zapaleńców i miłośników stosów danych i tabelek. No właśnie, ciekawe dlaczego Star nie grywa w menedżery,) □

WERDYKT Kosa

3 4 7 **7**

Znakomita, niegdyś seria znacznie spuściła z tonu.

PLUSY	MINUSY
▲ potężna baza danych	▼ męcząca oczy oprawa graficzna
▲ 25 lig, w tym polska	▼ wizualizacja meczów

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 3

EIDOS
GUSTO GAMES
SPORTOWA
GRY PODOBNE
LMA Manager
JUŻ JEST



FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

FIFA od wielu lat probuje zdetronizować serię Pro Evolution Soccer w wyścigu o miano najlepszej konsolowej piłki nożnej, ale próby te co roku kończą się niepowodzeniem. Mowa tu oczywiście o ogólnej opinii. Graczy oraz ocenach w PSX Extreme, bo jeśli spojrzec na wyniki sprzedazy, rzecz prezentuje się zgoła inaczej. Trzeba jednak oddać Elektronikom, że robią co mogą, by swą sztandarową serię dopieścić (z reguły kopiując co ciekawsze pomysły od konkurencji). Tym razem zmian jest nieco mniej, bo do czynienia mamy ze specjalną, mundialową edycją FIFA, zatem czesu na wprowadzenie nowinek było mało. I zacznijmy od wrażeń dotyczących gameplayu, żeby smutne kwestie mieć jak najszybciej za sobą.

Jak to zwykle w przypedku "Fifki" bywa, pierwsze wrażenie jest bardzo dobre. Względem edycji 06 nie zmieniło się tu wiele, jeśli nie liczyć gwiazdek nad głowami niektórych zawodnikow, symbolizujących wyjątkowego powera w określonym elemencie gry (szybkość, drybling, strzał itd.). Tempo rozgrywania akcji nieco wzrosło, co jest zmianą na plus, podobają mi się też strzały - pasek na dole ekranu nie symbolizuje siły uderzenia, lecz wysokosc, na jaką poleci piłka. Rozgrywka pozostaje kiepsko zbalansowana, co daje się odczuć już po kilku spotkaniach, czy to z konsolą, czy z żywym przeciwnikiem. Mniej więcej połowa goli pada po wypuszczeniu w uliczkę za pomocą "trojkąta" i sytuacji sam na sam z bramkarzem, którą najłatwiej zakończyc za pomocą loba. No właśnie - loby są tu banalnie proste, a bramkarze wykazują się zaawansowanym debilizmem nie wychodząc z bramki przy takich sytuacjach. Wspomniane zagranie z "trojkątem" również wykonuje się tu bardzo łetwo, a obrońcy zostają zazwyczaj za plecami napastnika zasuwającego na bramkę. Sterowanie jest mało precyzyjne, momentami wręcz chaotyczne, często o udanym zwodzie decyduje przypadek, dziwnie odbita piłka. Generalnie rzecz biorąc rozgrywka w World Cup nie daje satysfakcji - bramki zdobywa się łatwo, a zmagania na wyższych poziomach trudnosci nie przynoszą zbyt wiele radosci (jakos tak słowo się gra). Mylą się też ci, ktorzy sądzili, że na next-genach seria osiągnie nową jakość - trzystasześćdziesiątkowa wersja "Fifki" cierpi na wszystkie wymienione wyżej wady, choć jest zdecydowanie lepsza od katastrofalnej edycji Road to the World Cup sprzed kilku miesięcy.

Wbrew nazwie, w grze nie znajdziemy wyłącznie 32 druzyn biorących udział w Mistrzostwach Świata, ale wszystkie ekipy, ktore brały udział w kwalifikacjach do nich. To dobra wiedomośc, bo nie tylko zwiększa liczbę reprezentacji do ponad 120, ale i znacząco urozmaica zabawę. Na początku gry otrzymujemy wirtualny EA Passport, wygrana z każdą kolejną reprezentacją to wbicie do paszportu "pieczątki" z logosem danej federacji. Ambitni postawią sobie za cel wygranie ze wszystkimi państwami w grze. Kolejnym motywującym elementem są punkty





▲ Składy drużyn i schemat ustawienia na boisku. Wybór taktyki nie ma większego znaczenia, bo i tak wszystko sprowadza się do wypuszczania napastników "w uliczkę"

narodowych - dowiemy się np. ze w Buenos Aires przypada najwięcej psychoanalitykow na jednego mieszkańca.

Osobny akapit należy się trybowi Global Challenge, który w wielu grach piłkarskich już gościł, choć tutaj po raz pierwszy w takiej formie. Autorzy wrzucili tu ok. 40 scenariuszy autentycznych spotkań z historii światowej piłki, które musimy ktore otrzymujemy za szereg czynności. Objective ow jest ponad 200 i obejmują takie wyzwanie jak pokonanie danej reprezentacji wygraną określoną ilością bramek, zachowanie czystego konta, zdobycie bramki przez obrońcę, ustrzelenie hat-tricka, wygranie 5 spotkań z rzędu itd. Za uciułane punkty można sobie kupić nowe koszulki piłki legendarnych zawodników (jest Boniek!) i dodatkowe opcje (niewidzialne ściany, poziom trudności Perfect itd.). Są też buty, ale tylko w wersjach na current-geny - dość dziwne, że na X360 ich zabrakło. Na nowej platformie Microsoftu nie ma też obecnej w pozostałych wersjach opcji edycji. Możemy sobie skonstruować od podstaw własnego grajka, przy czym edytor jest raczej ubogi, a efekty gorsze od tego, co można uzyskać w przypadku analogicznej opcji w serii PES.

To, co mnie w tej grze ujęło, to namacalny klimat mundialu. Każde spotkanie rozpoczyna się mega efektownym najazdem kamery począwszy od ujęcia całej kuli ziemskiej, przez błyskawiczne pikowanie w dół na stadion. Przypomina to nieco wstawki przed meczami w Canal+ (zdjęcia satelitarne) i wygląda naprawdę fantastycznie! Mniej fajna jest festyniarska oprawa meczów (konfetti, baloniki...) przez którą w dodatku strasznie krztusi się animacja (na current-genach). W przerwach między kolejnymi spotkaniami buszujemy w menu, w którym pojawiają się pomeczowe wypowiedzi zawodników i trenerów, a po fazie grupowej i finale ukazuje się specjalna mundialowa gazetka, w której możemy przeczytać turniejowe statystyki. Podczas loadingów na ekranie pojawiają się ciekawostki dotyczące krajów i reprezentacji.



Oprawa A/V w przypadku current-genów nie uległa znaczącym zmianom. Smutne jest to, że od czasów pierwszej edycji FIFA na PS2, Elektronicy nadal nie radzą sobie z animacją. Pewnym pocieszeniem jest fakt, że w przypadku X360 jest w tym aspekcie dużo lepiej (choć nadal nie doskonale), co daje pewną nadzieję na przyszłość. W przypadku konsoli Microsoftu denerwują jednak "odblaskowi" zawodnicy (piłkarze jakoś dziwnie świecą, że niby spoceni?:) i niezbyt dobrze oddane kolizje (co drażni zwłaszcza przy oglądaniu replayów). W menusach przygrywają znane kawałki, m.in. "Big City Life" Mattafix czy "Masqua Nada" Sergio Menda i Black Eyed Peas a Depeche Mode się znajdzie.



▲ Miana oficjalnej gry Mistrzostw Świata zobowiązuje - w grze znajdziemy wszystkie niemieckie stadiony gaszczące 32 finalistów (plus krótkie filmiki promocyjne), licencjonowane ekipy w liczbie kilkukrotnie większej oraz wszędobylskie logosy i wizerunek Coupe de Monde.

2006 FIFA World Cup realnie wydana na PS2 w polskiej wersji językowej - edycja sportowa po raz kolejny stanęła na wysokości zadania i do niezmienionej treści trudno mieć uwagi (nie licząc drobiazgów i nowinek, np. "uzytkownie" zamiast "uzytkownika"). W roli komentatorów znowu możemy usłyszeć Danusze Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza. Ten drugi nie pełuje do tej roli zapewne, wypowiadając kwestie bez emocji – ot po prostu czyta je z kartki. Co innego Szpakowski, rozemocjonowany i przeżywający spotkanie niczym podczas komentowania prawdziwego meczu! Duet z TVP znacznie zwiększe przyjemność płynącą z rozgrywki, a kwiatki typu "patrząc na to co się stało, sędzia zapomniał chyba dzisiaj założyć soczewek kontaktowych" wrzucają uśmiech na usta.) Lokalizacja podbija ocenę wersji PS2 o pół oczka. Czy warto w nową 'Fifkę' zagrać? Owszem, ale głównie dla licencji i mundialowej otoczki. gameplay nadal pozostawia wiele do życzenia.

WERDYKT Koss

7 | 9 8 | 7 | 7+/7

Od strony licencji - potwór.
Od strony gameplayu - potworek.

PLUSY	MINUSY
▲ mundialowa otoczka	▼ średnio grywalne
▲ tryb Global Challenge	▼ animacja (current-geny)
▲ komentarz (tylko PS2)	▼ Hajto w reprezentacji Polski

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
SPORTOWA
GRY PODOBNE
Pro Evolution Soccer

OCENY: LOK! 7+ 1-4 (1-8 PS2) GRACZY, ONLINE: 2 (4 X360) 3 JUŻ JEST

Kolejna FIFA na(d)ciągu!



Nawet pomimo faktu, że z roku na rok seria ciągle ewoluuje, dostarczając nam nowe opcje, tryby rozgrywki, ładniejszą grafikę, no i coraz lepszy, bardziej rajcujący system zabawy, to dla mnie - fana PES-a - nowa FIFA jest taka sama jak poprzednia:). Szybka, dynamiczna, arcade'owa... Ale powiem szczerze, że granie w nowe odsłony tej serii sprawia mi coraz większą frajdę. Co prawda krótkotrwałą, ale jednak frajdę. Widać, że EA gorszemi czerpie z rozwiązań Konami. Gra się całkiem przyjemnie, choć trochę zabawny jest dla mnie fakt, że po wciśnięciu przez pomocnika L1+„trójkąt" niemal za każdym razem wychodzimy na pozycję sam na sam z bramkarzem, w prosty sposób zdobywając bramkę. To trochę lamerskie. Ale nie oszukujmy się, gra pojawiła się tylko z powodu zbliżających się finałów mistrzostw świata, więc jeśli porwie Cię klimat tej imprezy, proponuję „terapię arcade'owo-bramkową" w postaci gry EA. Jeżeli chodzi o mnie, wracam do katowania WE10, w uściśnieniu czekając na PES6. Polska do boju! ☐ [Play]

Ocena PS2: 8-

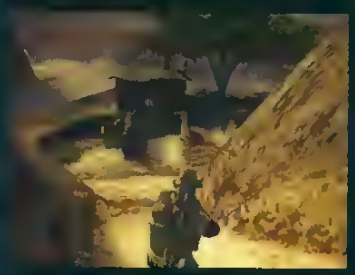
Niesamowity klimat mundialu!



Trzeba przyznać, że dziecko EA z roku na rok prezentuje coraz wyższy poziom, zagrażając już prawie Konami i ich serii PES. Widoczne jak na dłoni są spore zmiany (in plus): usprawnienia w systemie prowadzenia zawodników, strzały na bramkę, lepsza aktywność bramkarzy, no i co ważne, uprzednie planowanie przeprowadzonych później akcji. Co prawda dalej można zrobić rajd jednym zawodnikiem przez prawie całe boisko, ale z roku na rok EA stara się ograniczyć takie "akcja". Widać mnóstwo atutów zbliżających ten datychczasowy, desperacki arcade, do czegoś na wzór futbolu:) Trzeba zaznaczyć tutaj ważny fakt - ta gra ma coś, czego nie ma nawet PES5, mianowicie prawdziwy klimat mundialu, który już niebawem wtargnie do naszych domostw. W dodaku wersja PS2 jest fantastycznie zlokalizowana, wielka brawa dla EA. (...) Co zakrawa na jakiś żart - chrupiąca animacja, w wersji na 360-tkę. (...) Mamy dylemat - grywalny i symulacyjny PES5, czy klimatyczna i arcade'awa FIFA? Sami zdecydujcie. ☐ [sojor]

Ocena Xbox: 8=
Ocena X360: 7















SOCOM 3
U.S. NAVY SEALS



ony powaznie zainwestowało, przyjmując pod swe skrzydła Zipper Interactive jako first-party developera I nie ma w tym nic dziwnego - w koncu to oni są sprawcami fenomenu sieciowego zwanego SOCOM dzięki któremu Central Station ozyło I zaroiło się od Graczy, a Xbox Live zyskało konkurencję. Można by się spierać i dyskutować o wyzszosci jednej usługi nad drugą, ale nie tutaj miejsce po temu. Dostałem natomiast okazję wzięcia pod lupę najnowszej części tego shootera taktycznego - czy single-player zaskoczył konkretną metamorfozą przy okazji swej trzeciej wizyty na PlayStation 2?

O nowościach wiadomo było od dawna producent chwalił się nimi wszem i wobec od samego początku prac Rodziło się tylko pytanie jak owe zmiany wpłyną na oba typy gameplayu? Fabuła przedstawiana jest zarówno w postaci filmików renderowanych, jak i opartych na silniku gry - róznica jakości jest oczywista, ale da się przeżyć Co mile zaskakuje w tych pierwszych, to świetny lip-synch (zgranie kwestii mówionych z ruchem ust) oraz dobry voice-acting. Treściowo otrzymujemy raczej mało oryginalną opowieść o działaniach Fok w Północnej Afryce, Indiach oraz - uwaga - Polsce! O ile jednak dr Mironova (chociaz Basia) może nie do końca brzmi swojsko, tak poszukiwania Krzysztofa Gryca czy jednostka GROM trącą juz ciekawym smaczkiem dla polskich Graczy W sumie czeka nas 14 złozonych misji Jednak powiedzmy sobie szczerze - seria SOCOM nie zdobyła swej popularności dzięki wsrstwie dla samotnego Gracza, która jest tylko dodatkiem do potyczek online - zdecydowanie mocniejszej strony tych tytułów Ale w części trzeciej sytuacja ta uległa lekkiej zmianie na lepsze Lekkiej

Drobne zmiany uderzają juz na progu lekko futurystyczne (?) menu, a wcześniej poręczna skróty Quick Deploy ("szybka akcja" poza kampanią) oraz Fast Login (pojawie się, gdy rozpoczniemy zabawę w Sieci) Poza tym tradycyjnie tworzenie profilu, kampania, extrasy, przegląd kanery i wejscie do Sieci W samej grze pierwsze, co powaznie uderzy po gałach wszystkich fanów, to tereny naszych działań, ktora znacznie zyskały na rozmiarach To, co u poprzednikow mogło tworzyć większość mapy danego levelu (np obszerny obóz wroga), w SOCOM 3 jest tylko jedną z jego części W świetle tego obowiązkowym krokiem było wprowadzenie pojazdów do szybkiego przemieszczania się

Znajdziemy tu ok 20 maszyn wodno-lądowych róznego typu - od jeepow, Humvee, przez ciężarowki, transportery, czołgi po motorowe łodzie bojowe Kontrola jest prosta, fizyka lekko toporna, ale znośna - mozemy obsadzić sobą i kompanami dowolne miejsca w pojeździe, ale ponieważ to my dowodzimy grupą rola kierowcy należy wyłącznie do nas (AI dobrze obsługuje działka) Z ulgą powitałem checkpointy - teraz w przypadku porazki na polu bitwy zaczynamy od ostatniego z nich (w komplecie szybkie loadingi) Na każdą misję przypada ich po kilka najczęściej zlokalizowanych właśnie po wykonaniu kluczowych zedań

Tradycyjnie "do dyspozycji" mamy 3 komandosów, a teraz takze usprawnione nimi dowodzenia Powraca patent z komendami głosowymi przez headset ale srednio zdaje egzamin, za to całkiem dobrze sprawdza się intuicyjny system rozkazów "sytuacyjnych" Pod L2 pojawia się odpowiednia komenda, w zaleznosci od miejsca i otoczenia, w którym się znajdujemy. Dodatkowo, pod "kółkiem" mamy podręczną listę wszystkich poleceń możliwych w danej sytuacji, defensywnych i ofensywnych, mozemy takze podzielić grupę (1/2/3) Szkoda tylko, ze wywołanie tej listy w brutalny sposób burzy klimat akcji (wskakuje nowy ekran) AI tradycyjnie nie zachwyca, i to po obu stronach Nasi podopieczni potrafią wykorzystywac osłony czy efektownie "czesać teren", ale często musimy powtarzać

Każda z platform ma swoje flagowe tytuły i serie - "flagą" wśród shooterów PlayStation 2 jest bez wątpienia SOCOM. Czy trzecia część dumnie łopocze, czy wstydliwie zeszła do połowy masztu?



Najlepsze "online" na PS2



Wbrew moim początkowym obawom trzecia część SOCOM-a okazała się być czymś więcej, niż tylko mission packiem z kilkoma zaledwie usprawnieniami - to pełnoprawny sequel z najlepszym w historii serii trybem dla samotnego Gracza. Spora ilość drobnych zmian w gameplayu, rozbudowane mapy, konieczność używania pojazdów czy kustomizacja broni w połączeniu z nad wyraz satysfakcjonującym trybem online sprawiają, iż trzecia odsłona SOCOM-a stanowi duży krok naprzód względem poprzednich części. Wady? Kilka drażniących bugów i niedorobek, odstające nieco od dzisiejszych standardów oprawa i poziom skomplikowania rozgrywki, który może odstraszyć początkujących Graczy. Ale to detale, które nie są w stanie pozbawić SOCOM-a tytułu najlepszej gry sieciowej na PS2. ☐ [sentinel]

Ocena offline: 8 **Ocena online: 8+**

Stagnacja również w online

Jako stary fan serii, a swego czasu nawet posiadacz własnego klanu (pozdro ludzie!), chciałbym napisać o sieciowym SOCOM 3 coś gomołotnego i wielkiego, ale po prostu się nie da - czas szybko płynie, standardy rosną, Bill nie śpi, a sena Zipper wykonała jedynie malutki kroczek naprzód. I nawet ten kroczek to nie zasługa przełomowych rozwiązań, a jedynie garści nowości z trybu offline. Na pierwszy plan wybija się oczywiście wprowadzenie pojazdów oraz wielkość map (12 sztuk opartych na singlu plus małe wersje dla trybu Suppression), do tego możemy dodać ciekawy design wybranych aren oraz support 32 graczy - to robi wrażenia na PS2. Ale potrafi także stanąć koscią w gardle - gdy furek zabraknie i popylamy pół mapy na piechotę, a w międzyczasie nasi kumple załatwią sprawę, można się wk... zdenerwować. Znawcy tematu nie uniknął wrażania, że dostaliśmy po prostu więcej tego samego - nic nas tu nie zaskoczy, zwłaszcza gdy mieliśmy okazję pograć w inne strzelanki online. Zestaw możliwości standardowy: wybór postaci, uzbrojenia (plus gadżety lunety, wizjery, tłumiki), tworzenie gry z kustomizacją opcji, wybór miejsca spawnu, lista przyjaciół, ignorowanych, klany, bogate statystyki walk. Wśród siedmiu trybów tylko dwa nowe: w Convoy terroryści muszą załadować i dostarczyć w określony punkt dwie ciężarówki, a Foki muszą ich powstrzymać w dowolny sposób. Control to znane Graczom online zdobywanie i ochrona (tutaj znaczenie swoimi flarami) 5 określonych punktów na mapie. Lagi sporadyczne, nawet na podstawowym łączu, ale wizualia i animacje postaci tak jak offline - poprzednia epoka. Wciąż brakuje kletek i momentami wszystko to jakieś pokraczne. Serwerów jest dużo, są podzielone według języków i tradycyjnie mocno obłagane, zwłaszcza angielskie. Mimo wszystko SOCOM 3 pozostaje chyba najciekawszą propozycją wśród taktycznych shooterów sieciowych na PS2 - dla fanów to naturalna kontynuacja poprzednika, ale bez fajerwerków. Ocena po części z sentymentu, ale tryb online to także większe wyzwania i przedłużona żywotność gry. ☐



rozkazy, a bezskuteczna wymiana ognia z wrogiem stojącym w odległości 2 metrów już chyba nikogo nie dziwi. Maniacy wojskowych detali bnefingów i uzbrojenie będą wniebowzięci - tradycyjnie szeroki, autentyczny arsenał, po kilka slotów na dodatkowe wyposażenie (celowniki lunety, tłumiki, lasery itp.) i szczegółowe objaśnienia przed każdą misją - zarówno tekstowe, jak i wizualne. To samo na polu walki, i to aż do przesady - czasami czujemy się jak przedszkolak, gdy każdy kolejny punkt trasy jest zaznaczony żółtym markerem i opisany odległością. Czyżby developer przestraszył się wielkości map? Gdzie tu realizm?

Jednak najmniej dobrego - biorąc pod uwagę efekt "świeżości" produkcji i wprowadzonych nowości - można chyba powiedzieć o stronie wizualnej. Nudne, powtarzające się i mało ciekawe (żeby nie powiedzieć brzydkie) tekstury o niskiej rozdzielce. Trochę lepiej jest we wnętrzach, ale tu z kolei często uderza pustka i prostota wykonania. Razi wszechobecny aliasing, czasami pop-up (np. gdy pomykamy furą), animka lubi szarpnąć i zakrztusić się (zwłaszcza przy większych zadymach), a sama w sobie na pewno do ercydzieł realizmu nie należy. Ogólnie rzecz biorąc graficznie mamy poziom poprzednika. Audio też bez fajerwerków: efekty OK, dają po uszach, a muza tradycyjnie ma budować klimat naszych działań oraz stanowić dla nich tło - i tylko to robi, nie zapadając w pamięć.

Czym więc jest single-player w SOCOM 3? Dokładnie tym, na co wskazuje nazwa - trzecim podejściem do klasycznego tematu, kawałkiem rzemiosła z kilkoma nowościami, ale niczym odkrywczym i nowatorskim. Nazwa "mission pack" byłaby tu może zbyt krzywdząca, ale nowych wielbicieli trybem offline seria sobie na pewno nie przysporzy - za to fanów zadowoli bez trudu. A jeżeli ci sami fani posiadają jeszcze SOCOM: Fireteam Bravo na PSP, to wyciśnięcie siódmych potów z obu wersji zaowocuje odkryciem bonusów. Obie wersje współpracują ze sobą, oferując m.in. nową broń, zadanie i skiny do multiplayera. Nie wiem za to, niestety, czym usprawiedliwić rodzimym wielbicielom serii jej półroczne opóźnienie w stosunku do wersji USA. ☐





SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

ROBSON.PL

ezukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 1199 PLN
gry od 149,-

od 399 PLN
gry od 29,-

od 749 PLN
gry od 89,-

od 399 PLN
gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

od 249 PLN
gry od 29,-

od 249 PLN
gry od 49,-

od 399 PLN
gry od 49,-

od 149 PLN
gry od 49,-

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: 022 436 19 66, 022 409 66 00, serwis: 501 06 44 66
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 BEZ SMS-ÓW





BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT

Chciałeś prawdziwego pola bitwy? Z lotnictwem, artylerią i sprzętem ciężkim? No to dodaj jeszcze multiplayer dla 24 graczy, a wsiąkniesz bez odwrotu...

eria Battlefield już od kilku lat niezmiennie zajmuje mocną pozycję w czołówce sieciowych FPS-ów. Po niedawnej premierze wersji na konsole PS2 i Xbox (recenzja – PE#102), nadszedł wreszcie czas 360-ki. Platforma wręcz stworzona do sieciowej rzezi wreszcie otrzymuje tytuł, który wraz z GRAW będzie rywalizował o miano najlepszej gry wojskowej na łączach Xbox Live! Jeśli więc mieliście w tej chwili dylemat pod tytułem „Którą z nich wybrać", to zgodzę się, że stoicie przed trudnym zadaniem.

Zacznijmy zatem od flagowego, chciałoby się nawet rzec tytułowego elementu serii - potężnych pól bitwy. Battlefield 2: MC oferuje 16 bardzo rozległych lokacji. Labirynty ulic, pola, góry i wąwozy. Od bliskowschodnich piasków, aż po wietnamską dżunglę, a każda mapa ciągnie się hektarami, przy bardzo ciekawym designie i przemyślanej rzeźbie terenu. Przemarsz z jednego końca na drugi zajęłby oczywiście kupę czasu, tu jednak wkracza kolejne dume serii, czyli wszelkiego rodzaju środki transportu. I właśnie te dwa elementy – ogromne, dopracowane scenerie oraz obecność cięższego sprzętu stanowią o łakcie, ze Battlefield jako pierwsza gra konsolowa dość mocno zbliża się do obrazu prawdziwego pola bitwy. Zapewne nie pod kątem realizmu, lecz raczej jego szeroko pojętej plastyki i sugestywności rozgrywanych akcji. A jak to wygląda w praktyce?

Zaczynamy: niewielki obóz na wzgórzu, otoczony roślinnością. Około dziesięciu chłopa wyskakuje z namiotów, by zająć miejsca w jeepach i czołgach. Startuje też helikopter, zaś naziemny konwój szybko rozdziela się w dwóch kierunkach. Jedni szybko ustanowią posterunek na prawej flance (w świątyni), zaś nasza grupa spróbuje zająć bazę za mostem, co pozwoliłoby bezpiecznie przerzucać sprzęt ciężki na drugi brzeg rzeki. Zjeżdżamy więc w dolinę, gdzie wreszcie można w pełni docenić uroki krajobrazu. Środkiem płynie wspomniana rzeka, przedzielająca teatr działań na pół. Na jednym brzegu wioska rybacka, kompleks świątynny oraz dżungla porastająca łagodne wzniesienie. Po drugiej stronie teren pagórkowaty, gdzie doskonałe punkty obserwacyjne przeplatają się ze skrytymi tu i ówdzie osadami (porównanie z Rambo II wręcz samo się nasuwa). A więc nasz konwój wreszcie wjeżdża na most, lecz w tym momencie prowadzący kolumnę czołg staje w płomieniach, by za chwilę eksplodować po trafieniu z bazooki. Kierowcy jeepów szybko wymijają wrak, kierując się ku celom na drugim brzegu. Po chwili nerwowej podróży, zza pagórka wyłania się baza, której przejęcie pozwoli skuteczniej atakować wroga z flanki. Szybki rajd kończy się powodzeniem, gdy ekspedycja przy wtórze strzałów i eksplozji wycina w pień garstkę obrońców. To jednak tylko połowa sukcesu, gdyż kontratak następuje szybciej, niż mogliśmy się spodziewać – już za chwilę na świeżo przejętą placówkę spada grad pocisków artyleryjskich, a ci, którzy jakimś cudem uchodzą z tej masakry (włączając niżej podpisanego), podczas ucieczki wpadają wprost na kontruderzenie wrogiej kolumny pancernej. Ech, gdyby tylko posiłki dotarły na czas..

Oto właśnie typowa akcja w BF2: MC, choć w zasadzie ciężko tu mówić o schematach, w momencie gdy posiadamy prawdziwy ogrom opcji oraz hektary terenu na ich realizację. Oczywiście spoglądając na sprawy globalne, wszystko ogranicza się do wycinania wrogów i zajmowania terenu, lecz gdy tylko przyjrzymy się sprawie bliżej... Tak, wtedy szybko docenimy zróżnicowanie klas postaci, sprzętu oraz właściwości taktyczne każdej miejscówki. Czas więc powiedzieć co nieco o uzbrojeniu, które przypisane jest pięciu dostępnym specjalizacjom. Szturmowiec (assault) dostanie karabin z granatnikiem, [illegible] wsparcia (support) lekki karabin maszynowy, snajper (nie zgadniecie) karabin z lunetą, komandos (special ops) pistolet maszynowy z tłumikiem, zaś technik (engineer) wyrzutnię rakiet. To oczywiście nie koniec, gdyż każda z postaci wyposażona jest w argumenty pomocnicze, poczynając od granatów (przeciwpiechotne, przeciwpancerne i dymne), poprzez C4 oraz miny, a na możliwości wskazania celu dla artylerii kończąc. Trzeba też zaznaczyć, że broń każdej z czterech walczących frakcji (USA, Chiny, koalicja Bliskiego Wschodu oraz UE) różni się tylko wyglądem – jest więc sprawiedliwie (różnice znajdziemy za to w ciężkim sprzęcie). Samo wykonanie giwer prezentuje wysoki poziom, zarówno podczas sekwencji ładowania, jak i prowadzenia ognia.

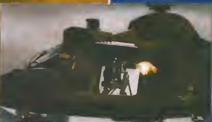
Kolejny bardzo istotny element to wielokrotnie już wspomniane pojazdy. Z całą pewnością bardzo uatrakcyjniają zabawę i wnoszą wiele zarówno do taktyki walki, jak i samego klimatu rozgrywki. Dobrym pomysłem było wprowadzenie dodatkowego widoku TPP, gdyż w trudnym terenie widok z kokpitu czasem nie wystarcza (nie ma opcji rozglądania się).













▶ Wybuchy uświetniono całkiem ładnym efektem fali uderzeniowej

Warto również poochwalić nacisk, jaki autorzy położyli na wieloosobowe korzystanie z wehikułów – praktycznie każdy z nich pozwala przejechać się co najmniej dwóm osobom (nieważne czy to czołg, samochód cywilny, motorówka, czy skuter śnieżny) Wiele z nich ma też stanowiska dla kierowcy i dwóch strzelców, co czyni z takiej jednostki bardzo groźny element formacji nacierającej, hehe Jedyny problem z pojazdami to fakt, że trzeba poświęcić nieco czasu na opanowanie sterowania, które choć jest zupełnie proste w przypadku samochodów, tak w kwestii czołgów nieco się komplikuje, zaś największej wprawy wymagają helikoptery

Czas teraz na słówko o grafice Programiści z Dice przysiedli ostro, żeby nadać swej grze nowe szlify przed premierą na 360 a efekt ich pracy widać na każdym kroku Z pewnością nie jest to szczęko pad i ostatni cud techniki jednak przywiązanie do szczegółów i bardzo stabilny framerate pozwalają stwierdzić, że gra prezentuje się naprawdę konkretnie Wszystko, poczynając od tekstur, a na modelach sprzętu kończąc, wygląda naprawdę okazale, z jednym tylko wyjątkiem – cieni Nie jestem ekspertem od grafiki, więc nie powiem Wam czemu, jednak cienie rzucane przez obiekty są schodkowe i kanciaste, co sprawia, że bardzo mocno odcinają się od ogólnego dobrego wrażenia jakie buduje oprawa Niedoróbka czy może jakiś błąd w sztuce? Nie wiem jednak można tu znaleźć ich więcej Często zdarza się, że można gdzieś wniknąć lub odwrotnie – dziury po kulach czasami lewitują przed ostrzelaną powierzchnią, generując śmieszny efekt Jednak błędy nie kończą się na grafice, ponieważ zdarzają się też inne kwiatki, jak np przeładowanie broni, podczas gdy mamy pełny magazynek Przez takie rzeczy można zginąć i jest to naprawdę denerwujące, szczególnie jeśli wylatujemy na kogoś z zaskoczenia i [illegible] jemy. .



■ Wśród pojazdów terenowych znajdziemy zarówno potężne hammery, jak i lekkie buggy.

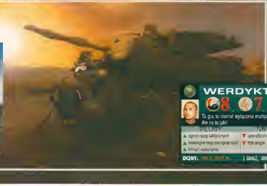


■ Widok z wnętrza czołgu nieco ogranicza pole widzenia, lecz na szczęście zawsze mamy jeszcze jeden, z zewnątrz.

Podsumowując jednak sprawy techniczne, trzeba przyznać, że EA stanęło na wysokości zadania Nawet przy sporym tłoku (maximum 24 graczy) gra pomyka aż miło a zwieszki, lagi czy wywalenie z serwera zdarza się raczej rzadko Bardzo dobrze też sprawdza się lobby (szybko wyszukuje dostępne gry), a głosowanie po zakończeniu meczu pozwala demokratycznie wytypować następną mapę (koniec z hegemonią hosta) W tym miejscu gra bije na głowę GRAW-a, gdzie nierzadko trzeba się sporo naczekać, zanim dołączymy do walki Tu zaś nie ma żadnego stania w kolejce, po prostu wbijamy w pierwszy lepszy mecz i natychmiast zaczynamy rozwałkę Pięknie? W rzeczy samej, jednak Battlefield oferuje zaledwie dwa tryby rozgrywki – CTF i Conquest (czyli wspomniane przejmowanie baz). Trochę to jednak mało

Powoli zbliżamy się więc do sedna, a zarazem ostatecznej oceny Czy BF2 MC jest warte zakupu? Czy może mając do wydania ciężko zarobione pieniądze lepiej zainwestować w Ghost Recon? Bardzo trudne pytanie, na które jednak spróbuję odpowiedzieć Przyznam szczerze, że po przesiadce z GRAW. Battlefield z początku zupełnie do mnie nie przemówił. Za duży chaos, strzały znikąd wszystko jeździ, lata, wybucha itd Gdzie te spokojne podchody, gdzie czajanka i zaplanowane akcje? Ponadto nie umiałem się przyzwyczaić, że jedna kulka nie posyła do piachu Tu koleś musi złykać serię z automatu, ewentualnie headshota. Ghost Recon jest więc bardziej realistyczny, wręcz „wysmakowany" pod kątem taktycznym – bez dobrego planu i przyczajki nie ma tam czego szukać. Z kolei Battlefield pozwala na dzikie szarże, bitwy pancerne (rewelacja!) i szalone rajdy Taktyka owszem, jest tu obecna w dużym stopniu, jednak wszystko jest nieco łżejsze, szybsze i z większym przytupem A więc którą grę kupić? Jeśli nie macie dostępu do Live, to bez zastanowienia bierzcie GRAW-a (wyśmienity single), gdyż Battlefield to tylko i wyłącznie tryb multi (kampanii single mogłoby równie dobrze nie być) Jeśli zaś macie Live'a i nigdy dość wojny – polecam obie Zupełnie różne, lecz bezsprzecznie doskonałe gry □

▼ Współpraca to klucz do sukcesu - dopiero działając razem można osiągnąć naprawdę konkretne wyniki





Nie dla weteranów

Next-genowy Battlefield rozczarowuje nieco za sprawą niewielkich zmian w gameplayu w stosunku do current-genowych odsłon - po wersji na 360-tkę można było spodziewać się odrobiny "next-genowości", tymczasem całość opiera się wciąż na tych samych, nieco archaicznych już rozwiązaniach, powielając w dodatku błędy swych poprzedników. Samotni Gracze oraz posiadacze current-genowej odsłony na dobrą sprawę nie mają tu czego szukać, natomiast zagorzali wielbiciele klasycznych sieciowych FPS-ów, nie szukający żadnych świeżych rozwiązań czy innowacji, powinni być w pełni usatysfakcjonowani - oczywiście jeśli szukają militarnego shootera w mocno arcade'owym wydaniu (prostota, dynamika, fizyka pojazdów). □
[sentinel]

Ocena offline: 6
Ocena online: 7+

WERDYKT Mutzego

8 7 8

Ta gra to niemal wyłącznie multiplayer Ale za to jaki!

Offline 7 / 9 Online

PLUSY	MINUSY
▲ ogrom opcji taktycznych	▼ sporadyczne bugi
▲ rewelacyjne mapy oraz sprzęt ciężki	▼ tryb single
▲ klimat i wykonanie	

ELECTRONIC ARTS
DICE
STRZELANINA
GRY PODOBNE: Perfect Dark Zero, Ghost Recon

OCENY: [illegible] 1 GRACZ, ONLINE 24 | 16+ | JUŻ JEST

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

W pierwszej części recenzji Obliviona stworzyliśmy wyidealizowany obraz nowego dzieła Bethesdy. Ponad 100 godzin z padem w dłoniach pozwala spojrzeć na grę trzeźwym okiem. Przełomowa gra, czy tytuł po prostu dobry? Czas na ostateczny werdykt!





co się oszukiwać myśląc, że a wersja Obliviona ukazuje , jaki kryje się w tej e przykładzie Morrowinda było zobaczyć, jak bardzo tworzonych przez fanów i ulepszeń do słynnej gry tytuł w gołej wersji miał poprawki użytkowników mu pow niego pędu, przedłużając ące. Tak jest też w ku , który kilka tygodni po ię już szeregu modyfikacji. Xboxa 360 nie mają dostępu pozostając na łasce patcha. Bill Gates nie jest jednak dobrym wujkiem. Już parę dni po trafieniu gry na półki sklepowe pojawił się specjalny dodatek pozwalający ubrać konia w estetycznie prezentującą się zbroję. Oczywiście nie za darmo - bajer nabyć można za Microsoft Points, czyli specjalną "walutę" do użytku w Xbox Live. Punkty otrzymujemy po zakupie specjalnej karty prepaid (niedostępnej w Polsce). W chwili, gdy piszę ten tekst, dostępne są już kolejne rozszerzenia gry, m.in obserwatorium astronomiczne umożliwiające "czerpanie mocy ze zmieniających się faz księżyca" oraz kilkupiętrowa wieża magów. Niestety, mało prawdopodobne jest, by gigant z Redmond



dopuścił do oficjalnego obiegu bezpłatne mody, które znajdują się w zasięgu ręki każdego pecetowca. Pozostaje jednak pewność, że nowa odsłona serii Elder Scrolls będzie się rozwijać. Instalując pojawiające się cały czas dodatki wzbogacicie zabawę o nowe elementy. Wystawiając rzetelną ocenę oraz rozpatrując kwestię replayability trzeba wziąć to pod uwagę - gra będzie się przez cały czas rozwijać i nawet jeśli w dniu dzisiejszym posiada kilka rys na pięknym wizerunku, sytuacja w najbliższym czasie może ulec zmianie

Dostrzec kod Matrixa

Oblivion z początku wręcz omamia swoim ogromem, mnogością opcji oraz wspaniałą, prawdziwie next-genową grafiką. Zupełnie inaczej jednak gra zaczyna wyglądać po 60-100 godzinach zabawy, kiedy żaden jej aspekt







▲ Gdy brakuje Ci potrzebnych do wykonania zadania informacji, mieszkańcy Cyrodiil z pewnością ich Tobie udzielą.

◀ Podróżując na koniu szybciej i łatwiej dotrzesz do trudno dostępnych miejsc.

nie stanowi już tajemnicy. Pojawia się coś znajomego - szablonowość, z którą mamy do czynienia praktycznie w każdej współczesnej grze. Tak. Oblivion nie jest dziełem sztuki! Spacerując po mapie świata w pewnym momencie dostrzeżecie bolesną prawdę - Cyrodiil praktycznie wszędzie wygląda tak samo. Lasy, drzewa, góry - ten układ dominuje na całej mapie świata. Odwiedzając jedną opuszczoną wieżę z basztą można powiedzieć, że odwiedziło się wszystkie. Podobnie jest w przypadku lochów, które różnią się głównie rozmieszczeniem przedmiotów oraz układem korytarzy. Reklamowanych szumnie podróży do Oblivionu (ichniejszy odpowiednik piekła) już po dwóch, trzech wizytach ma się po dziurki w nosie. Podobnie jest w przypadku drobnych questów, gdyż nie licząc tych podstawowych (główny wątek fabularny, misje dla gildii) znaczna ilość opiera się prostych schematach typu. "udaj się do pobliskiej jaskini, wyrznij górskie trolle, dostarcz skradziony przedmiot właścicielowi". Oczywiście mamy do czynienia również z dużo ciekawszymi zadaniami, opierającymi się na śledzeniu postaci, rozwiązywaniu łamigłówek, podsłuchiwaniu rozmów, przenikaniu do różnych ugrupowań itd. Sporo kontrowersji nadal wzbudza system levelowanie postaci (zakładający, że świat rozwija się razem z bohaterem). Przede wszystkim odbiera to tak ważną w grach tego typu przyjemność eksploracji trudno dostępnych miejsc w poszukiwaniu cennych artefaktów. Gdybyście w początkowej fazie gry udali się w odległe góry, odnaleźli skrytą w głębokim lesie na szczycie jednej z tutejszych świątynie, to nie spodziewajcie się cennych skarbów. Zawsze znajdziecie wyłącznie takie przedmioty, jakie zostały przewidziane dla Waszego poziomu. Gra pozwoli walczyć Wam tylko ze skąpym wachlarzem przeciwników, dostępnych na danym etapie gry. Wyjątkiem są tu duchy, których konwencjonalnymi metodami pokonać się nie da, zaś nie znający arkanów magii wojownik będzie miał meliche problemy. Jedynym rozwiązaniem jest więc windowanie statystyk, co otwiera nowe możliwości. Tutaj pojawia się kolejny zgrzyt, na który bardzo często w mailach uskarżają mi się Czytelnicy PSX Extreme. Zbyt szybkie i nieprzemyślane rozwijanie herosa prowadzi do sytuacji, kiedy postać nie jest w stanie dalej funkcjonować w świecie gry. Nagle każdy przypadkowy bandyta na leśnej polanie ubrany zostaje w cenną, magiczną zbroję, zaś w ręku dzierży potężny miecz, ciskając bez przerwy potężnymi zaklęciami. Podróż przez lochy zamienia się w krwawą jatkę, kiedy nagle zapełniają się one górskimi trollami czy bardzo wytrzymałymi kościotrupami. W lasach pojawiają się krwiożercze niedźwiedzie, a nawet w zwykłe szczury zdaje się wstępować nowy duch. Jest to przestroga dla wszystkich, którzy dopiero rozpoczną swoją przygodę z Oblivionem. Przemyślcie, jaką postacią pragniecie grać! Wyobraźcie sobie, co w perspektywie czasu pragnęlibyście osiągnąć i rozwijajcie umiejętności, które Was do tego celu zaprowadzą. Granie bez pomysłu sprawi, że w pewnym momencie dalsza zabawa może zamienić się w drogę przez mękę. Nie chciałbym tutaj nikogo zniechęcać, roztaczając upiorne wizje. Z drugiej strony gra nadal oferuje wciągający wątek główny, przygodę na ponad 20 godzin doskonałej zabawy. Można go ukończyć bez potrzeby rozwijania postaci, co pozwala bez wspomnianych problemów bezstresowo dotrzeć do finałowej sceny.

Bohater na zlecenie

Ostatnio chwaliłem główny wątek fabularny za jego pomysłowość i dopracowanie. Jest to zasadne, bo w końcu doczekaliśmy się zwartej i wciągającej historii, która dostarcza mniej wymagającym Graczom odpowiednią dawkę zabawy. Równie dużo frajdy oferują obecne w grze gildie - współpraca z nimi dostarcza tyle samo atrakcji, co ratowanie świata przed zagrożeniem ze strony daedrycznego księcia! Z jednej strony do niektórych frakcji wystarczy się zapisać (gildia wojowników, magów), z drugiej zaś włączenie się w szeregi gildii złodziei wymaga już znacznie więcej pomysłowości: znalezienia właściwego człowieka, a następnie przejścia przez sprawdzający kwalifikacje Gracza test. Członkostwo w danej frakcji otwiera dostęp do szeregu ciekawych questów, których ukończenia gratyfikowane jest bardzo atrakcyjnymi nagrodami. Wykonywaniu zadań towarzyszy cały czas otoczka tajemnicy, co można odczuć choćby podczas współpracy za złodziejami. Czy legendarny, przewodniczący nieprzerwanie od 300 lat stowarzyszeniu Gray Fox jest autentyczną postacią? Mieszkańcy bajkowego świata sami nie mają pewności, dostarczając sprzecznych informacji. Wykonując poszczególne misje Gracz zbliża się coraz bardziej do odkrycia skrywającej się za legendą prawdy. Bethesda naprawdę stanęła na wysokości zadania, wymyślając oryginalne misje. Kto z Was nie odczułby dreszczyku emocji kradnąc jeden z największych skarbów w historii świata Cyrodiil? Równie ciekawie prezentują się chwalone przez fanów serii misje bractwa zabójców, do którego nie da się dołączyć





▶ Szkolenie magii opłaci się, gdy niektórzy przeciwnicy odporni są na konwencjonalny oręż.



w konwencjonalny sposób. Agenci [illegible] obserwują czyny postaci i jeśli uznają, że jest ona godna znaleźć się w szeregach stowarzyszenia, to w odpowiednim momencie się skontaktują. Skoro już jesteśmy w mrocznych klimatach, warto nadmienić, że w Oblivionie istnieje możliwość przemiany w wampira! Kiedy postać zarazi się rzadką chorobą krwi i nie zostanie szybko uleczona, ulega stopniowej transformacji w Nosferatu. Wzrostowi niektórych statystyk oczywiście towarzyszą uboczne skutki, jak wampiryczny wygląd (przerażający NPC-ów) oraz silna wrażliwość na promienie słoneczne.

For the Emperor!



Jak na skrawku papieru podsumować w kilku słowach dzieło, o którym można niejedną książkę napisać? Żadne słowa nie są w stanie oddać ogromu tej produkcji (pozornego) bezkresu dostępnych lokacji, głębi i rozbudowania. Zachwyca swoboda, otwarta konstrukcja gameplayu (główny wątek, choć niezwykle epicki i satysfakcjonujący, stanowi de facto mały epizodzik), ilość, stopień zróżnicowania oraz nieliniowość questów, które kończyć można na diametralnie różne sposoby. Narzekać można przede wszystkim na drobne bugi i niedopracowania, typowe dla tak rozbudowanych produkcji (patch w drodze) oraz wybrane rozwiązania (vide system levelowania postaci), które nie wszystkim miłośnikom klasycznych RPG'ów przypadną do gustu. Oblivion jest jednym z tych tytułów, które będą gościły w czytnikach jeszcze przez długie miesiące (loto?) po premierze i po spędzeniu w Cyrodiil ponad trzystu godzin, doskonale pojmuję przyczynę takiego stanu rzeczy. Jeśli zatem dzieło Bethesdy miałoby być niegodnym najwyższej z ocen, to nie jestem w stanie sobie wyobrazić na dzień dzisiejszy produkcji, która godna byłaby podobnego zaszczytu. Dla mnie to kolejna "10" po Colossusie na PS2. [senthe]

Ocena: 10



▲ Podnoszenie poziomu doświadczenia otworzy dostęp do lepszych przedmiotów oraz szerszego wachlarza przeciwników.



▲ Złodziejstwo nie popłaca! W Cyrodiil straże prawa działają szybko i niezwykle skutecznie.



▲ W pomieszczeniach mieszkalnych znaleźć można wszystko, od wygodnego łóżka, po suto zastawiony jedzeniem stół.

Jak sami widzicie, Oblivion przez długie godziny ma do zaoferowania prawdziwy ogrom atrakcji. Zważywszy na fakt, że w dzisiejszych czasach przeciętna gra przewidziana jest na max. 20 godzin szpilania, tytuł Bethesdy ma do zaoferowania co najmniej 3 razy tyle! Sama zabawa w tworzenie magicznych mikstur na bazie dostępnych składników, projektowania własnych zaklęć oraz wzbogacania ekwipunku i oręża o magiczne zdolności potrafi przykuć na dłuższą chwilę, zaś późniejsze ich wykorzystanie wynagradza poświęcony temu czas.

Błądzić rzeczą ludzką

Praktycznie niemożliwą rzeczą jest, by tak rozbudowany tytuł ustrzegł się obecności przeszkadzających w grze bugów. Dwukrotne przesuwanie premiery świadczyło o walce developerów z licznymi mankamentami kodu. Nie do końca jednak udało im się "posprzątać", co można zauważyć obserwując tak chwalony przez autorów system sztucznej inteligencji (Radiant AI). W podstawy jego działania wprowadziłem Was ostatnim razem. Jak się okazuje, system skryptowanych zachowań może powodować różne absurdalne sytuacje. Wyobraźcie sobie choćby podobną scenkę: postać bez powodu zostaje zaatakowana przez NPC, co obserwuje jeden ze strażników. Zgodnie ze swoim skryptem (odpowiedź na akt przestępstwa) rzuca się jej na odsiecz, zarzynając agresora, po czym w bitewnym szale rzuca się na bohatera. Wzbudza tym zainteresowanie innych strażników, uznających zachowanie stróża prawa za przestępstwo. Dochodzi do krwawej jatki...

Podobnych scenek można uświadczyć w Oblivionie bardzo wiele. Jeśli tylko wykonujecie często save'y, to - jeśli nie psuje to danego questa - można w tych wpadkach wręcz się rozsmakować, bo czasem dochodzi do absurdalnie komicznych sytuacji. Trudno nie śmiać się widząc kobietę podpalającą ukochanego psa, czy wykrzywiające się w groteskowy sposób, zrośnięte z drzwami ciało jednego z NPC. Wspomniani stróże prawa często potrafią dać w kość, gdy rzucają się w pościg za bohaterem przez kolejne lokacje - podążą za tobą wszędzie, choćby i na dno jeziora. Prawdziwi służbiści! Co by też nie mówić, gra potrafi momentami ostro haczyć podczas loadingów. Poza tym mamy do czynienia z klasyczną gamą różnych błędów, jak "fruwające" przedmioty czy wiszące w powietrzu ciała zwierząt/postaci oraz brak synchronizacji ruchu warg z mówionymi dialogami. Zdarza się też, że poziom danej umiejętności postaci staje nagle w miejscu i nie daje się go dalej podnosić. Konsoli zdarza się też oszukiwać - często widzi/słyszy/czuje Gracza przez ściany (nie zawsze, ale na tyle często, by o tym wspomnieć) - przeszkadza to szczególnie wtedy, gdy kierujemy „złodziejską", nastawioną na skradanie się postacią. Co sprytniejsi Gracze szybko odnaleźli bugi pozwalające na duplikowanie przedmiotów czy zbieranie z ciała niektórych postaci nieograniczonych ilości złota. Przynajmniej kluczowych dla fabuły postaci nie da się uśmiercić, bo szybko podnoszą się z ziemi, co pozwala uniknąć kłopotliwych sytuacji znanych z Morrowinda.



▲ Główny wątek fabularny dostarcza masy niezapomnianych przeżyć dzięki przemyślanym i zróżnicowanym zadaniom. Tak czy siak, Senth chyba przesadził z oceną ;)

Sąd ogłasza wyrok

Oblivion jest zdecydowanie tytułem bardzo ważnym. Wprowadza do gatunku nowatorskie rozwiązania, oprawą graficzną spełniając wymagania stawiane platformie nowej generacji. Grywalny, wciągający, rozbudowany, stanowi idealną propozycję dla wszystkich miłośników magii i miecza. Jego nowatorstwo obok systemu rozwijania się świata razem z postacią przejawia się też w samym interfejsie oraz jego przystępności. Nawet łatwo szybko odnajdzie się w grze Bethesdy i będzie w stanie czerpać z niej przyjemność dzięki licznym uproszczeniom w stosunku do poprzednich części. Oblivion dostosuje się do Waszych oczekiwań, w zależności od tego, czy chcecie przeżyć ciekawą przygodę, czy skompletować najcenniejsze w grze artefakty. Wdrażanie nowych rozwiązań trochę wymknęło się autorom spod kontroli, czego rezultatem są różne, wspomniane wcześniej mankamenty. Na dzień dzisiejszy gra jednak powala swoim ogromem oraz grywalnością. Czy jest przełomowym osiągnięciem, wartym najwyższej oceny? Zdecydowanie nie. Zapowiada jednak nową drogę, jaką w przyszłości podąży Bethesda. Gdy nowe patenty zostaną zbalansowane i usprawnione, a twórcom starczy zapału, być może sequel w końcu zasłuży na tytuł gry przełomowej i otrzyma maksymalną notę. Tym razem trochę do niej zabrakło, ale już trwają prace nad następną odsłoną serii. Korzystajcie więc póki co z Obliviona bez skrępowania, bo to kozak nad kozaki! □







WERDYKT Mazziego

9 8 9

9

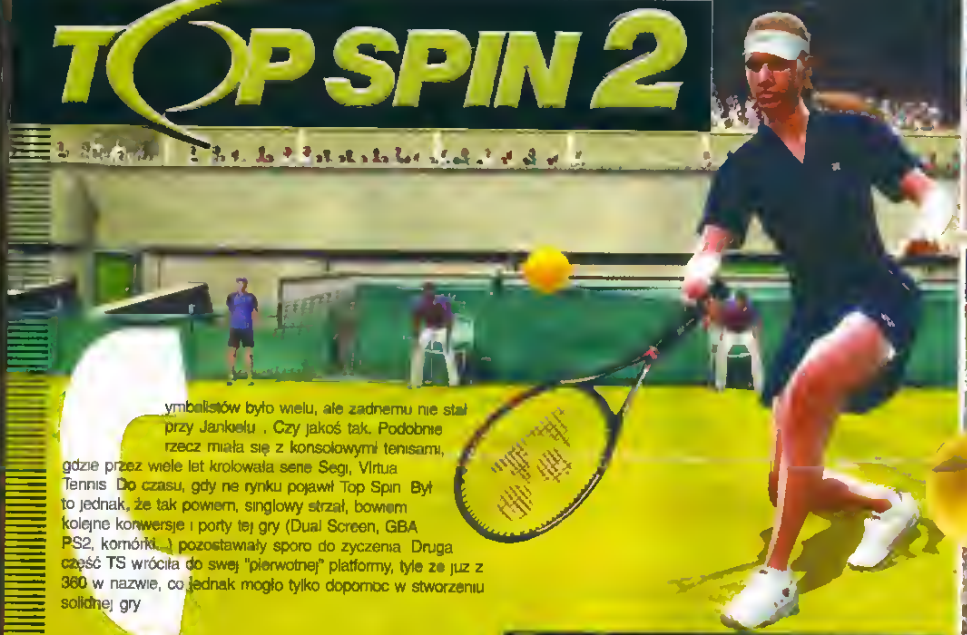
Oblivion to wspaniała, wielogodzinna przygoda w wirtualnym świecie. Gra godna miana nowej generacji!

PLUSY	MINUSY
▲ nowatorski moduł AI	▼ bugi
▲ OGROM świata	▼ zbyt nie uproszczenia
▲ epickie questy	▼ szablonowość grafiki

TAKE 2 INT
BETHESDA SOFT.
RPG/
PRZYGODOWA
GRY PODOBNE
ES III Morrowind
JUŻ JEST

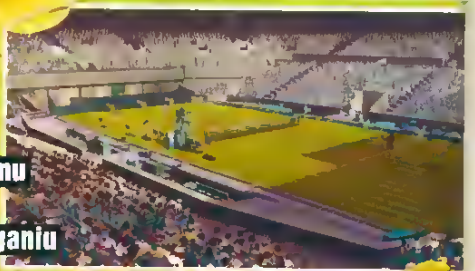
OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - 16+

TOP SPIN 2









Nieco drażni schemat - najwięcej korzyści przynosi znana z Wimbledonu taktyka "serw i wolej", a długie wymiany polegają zazwyczaj na bieganiu z jednej strony kortu na drugą...

▲ Trybuny prezentują się okazale - publiczność jest szczegółowa i niemal widać na niej ojca sióstr Williams,).

ymbolistów było wielu, ale zadnemu nie stał przy Jankelu . Czy jakoś tak. Podobnie rzecz miała się z konsolowymi tenisami, gdzie przez wiele let krolowała sene Segi, Virtua Tennis Do czasu, gdy ne rynku pojawł Top Spin Był to jednak, że tak powiem, singlowy strzał, bowiem kolejne konwersje i porty tej gry (Dual Screen, GBA PS2, komórki...) pozostawały sporo do zyczenia Druga część TS wróciła do swej "pierwotnej" platformy, tyle ze juz z 360 w nazwie, co jednak mogło tylko dopomoc w stworzeniu solidnej gry

No i solidna jest... tyle ze mało next-genowa W pierwszym Top Spinie zachwycała animacja zawodników i naturalność ich ruchów, tu wielkiego wrazenia nie robi Ba, równiez wykonanie graczy nie powala na kolana, choć developer zadanie miał łatwe - wszak na ekranie obserwujemy raptem dwie osoby (plus stojących jak kołki sędziow i chłopcow do podawania piłek) Smaczki w rodzaju różnych zachowań piłki w zaleznosci od nawierzchni czy charakterystyczne ślizgi tenisistów na mączce ceglanej pomijam, bo to juz mieliśmy w "jedynce" Na domiar złego dropy zalicza animacja Sporadyczne (głównie przy uderzeniu piłki w siatkę), ale jednak Dramatycznie prezentuje się oprawa dźwiękowa, bo o ile surowość sędziowskich komentarzy i jękow zawodników jest jak najbardziej na miejscu, tak porażające wręcz są dla uszu kawałki przygrywające w menusach. "Ti-n-ninn-ti-n" - o, tak to lecı) Dotąd nie mogę się pozbierac

Przejdzmy jednak do mięsa Najlepiej wypieczoną jego częścią jest tryb kanery, w którym prowadzimy stworzonego zawodnika przez kolejne szczeble zawodowstwa No właśnie, opcja Create jest dość dziwaczna - mimo wielu wysiłków nie udało mi się stworzyć gościa, który mógłby mieć jakiekolwiek szanse u dziewcząt Same pokraki Ale cóż) Kariera trwa 5 lat (co przekłada się na 15-20 godzin grania) i składa się z treningów oraz turniejów Te pierwsze opierają się zazwyczaj na jakiejś mini-grze (trafianie w kręgle, przesuwanie wielkiej piłki, serwowanie w wyznaczone pole itd), gdzie dobrze sobia poczynając zdobywamy brązowe gwiazdki, ktore następnie rozdzielamy między parametry naszego gracza Z kolei gwiazdki srebrne i złote (nakładane na te brązowe) otrzymujemy za dobre wyniki w turniejach i imprezach specjalnych (np. zawody organizowane przez sponsora, tudzież puchar charytatywny). Statystyk nie można wymaksować, zatem konieczne jest rozsądne rozdzielanie gwiazdek między poszczególne atrybuty (forehand, backhand, szybkość, podkręcanie piłki itd) Całości trybu kanery dopełnie kupowanie ciuszkow, odbieranie maili od rywali i członków naszego fan-clubu oraz śledzenie awansu na listach rankingowych Top Spin 2 jest oczywiście wyposazony w stosowną licencję - w grze znajdziemy po 12 najlepszych tenisistek i tenisistów, z Federerem, Hewittem i Szarapową na czele (choć z panów zabrakło np Rafaela Nadala i Andre Agassiego).

System gry jest dość złozony Pod czterema głównymi przyciskami mamy podstawowe zegrania gdy przytrzymamy RT, zmieniają się one w tzw Risk Shots Problem z nimi jest taki, ze są zdecydowanie zbyt 'risk", przez co nie opłaca się ich używać Lepiej wygląda sprawa z uderzeniami wykonywanymi przy trzymaniu LT, te jednak odkrywamy dopiero po kilku sezonach kanery Wykorzystują one widniejący u gory ekranu pasek Momentum, który nabijamy zdobywając punkty Słowo jeszcze o trybie online, bo ten jest bardzo sympatyczny i z przyjemnością spędzłem w nim wiele godzin System rankingowy jest tak skonstruowany, ze grając z zajmującym wysokie miejsce na liście zawodnikiem zarabiemy znacznie więcej punktów, niz tocząc pojedynek z nizej notowanym Z drugiej jednak strony punkty można tez stracić, zatem kazdy mecz jest niezwykle istotny dla naszej pozycji w rankingu No i w systemie rankingowym można grać jedynie samodzielnie stworzonym zawodnikiem, zatem by mieć jakiekolwiek szanse, trzeba rozegrac przynajmniej 3-4 sezony w trybie kanery Dla mniej ambitnych jest opcja machnięcia towarzyskiego spamingu, nawet w dwie osoby na jednej konsoli. W offline również można szarpać w czterech, a dodatkowo czekają trzy mini-gry - niezbyt rajcujące, ale pobawić się chwilkę można. Reasumując, wodotryski nie nastąpiły, ale solidna porcja tenisa została nam dostarczona Niemniej gdyby nie tryb online, byłoby jakoś nudno, poza tym jak zapewne zauważyli fani „jedynki", zmian - zarowno w obrębie gameplayu, jak i dostępnych atrakcji - nie ma tu zbyt wiele. □

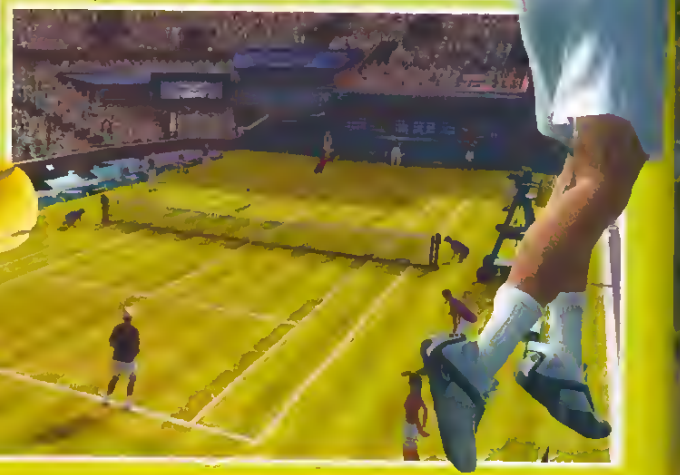


▲ Mamy do dyspozycji dwa ujęcia kamery, co znacznie ułatwia zycie.





▶ Kortów jest spora, tu np przeznaczona głównie do mini-gier solo treningowa





WERDYKT Kosa

6 5 7 **7**

Najlepszy tenis na konsole nowej generacji). Mimo wszystko lekki zawód.

PLUSY	MINUSY
▲ przyjemna formuła zabawy online	▼ oprawa nie na miarę next gena
▲ różnorodność zagrań	▼ muzyka w menu
▲ rozwój zawodnika w trybie kariery	▼ pewne schematy w grze

OCENY: SZKIC 7 · SQUER 8 | 1-4 GRACZY, ONLINE: 4 | 3

2K SPORTS
INDIE BUILT/PAM
SPORTOWA
GRY PODOBNE
Virtua Tennis

JUŻ JEST



Outfit

Developer poskładał Outfita z fragmentów Command & Conquer: Renegade (PC) oraz Mercenaries, środek ciężkości przenosząc na rozgrywkę online - efekt jest udany, choć kilka rzeczy nie zagrało.

zmysłu strategicznego niewiele tu zdziałamy. Świetnie skonstruowany system Destruction on Demand pozwala nam na natychmiastowy dostęp do listy łazików, transporterów, czołgów, działek i dział. Sprzętu nie ma może zbyt dużo (zazwyczaj po trzy rodzaje danego żelastwa), wystarcza jednak na zorganizowanie obrony naszej bazy. Gorzej z ofensywą, bo do ataku możemy wysłać tylko jeden pojazd - ten z nami w środku. Nasz zakup otrzymujemy dosłownie po kilku sekundach, a dostarcza nam go samolot. Zrzut kilkunastotonowego czołgu tuż obok naszego stanowiska wygląda groteskowo i fajnie podkreśla nieco zartobliwy charakter gry, dodatkowo budząc skojarzenia z cudownym, choć niedocenionym Mercenaries (current-geny). Inna sprawa, że pojazdy prowadzi się dość topornie i ciężko (zwłaszcza te, nomen omen, cięższe).

Niestety, liniowość gry i brak atrakcji (jeśli nie liczyć kampanii) dla pojedynczego Grecza dają się we znaki i gdyby nie świetny tryb multi, szybko zrobiłoby się nudno. Tu możliwości jest mnóstwo - możemy pograć na split-screenie we dwóch, przez System Link (Versus, Co-op), ale prawdziwe atrakcje czekają w trybie online. Niezobowiązującą partyjkę można szarpnąć w trzech wariantach: Deathmatch, Destruction (kto wykosi więcej jednostek rywalowi) oraz Strategic Victory. W zmaganiach rankingowych dostępny jest już tylko ten ostatni tryb polegający na przejęciu strategicznych placówek rywala. Zabawa nabiera rumieńców, gdy gramy w więcej niż dwie osoby - 2 na 2 lub 3 na 3. Próby ustalenia jakiejś strategii ("Weź most! Weź most!") giną wśród wybuchów, wystrzałów i lądujących co rusz desantów spadochroniarzy i paczek z wyposażeniem. Mapy (w liczbie 12, a nowe można już ściągnąć z XL) są oczywiście zoptymalizowane pod kątem multiplayera i trudno nie zauważyć, że ich układ przynosi znacznie więcej satysfakcji niż liniowe levele w singlu. Online nie jest dodatkiem do gry - on gra tu pierwsze skrzypce, a to single stanowi zwykłą zapchajdziurę. Miejcie to na uwadze.

Wykonanie The Outfit zadowala - przy takiej dynamice i rozpierdzielu, jaki ma tu miejsce, płynność animacji i szczegółowość obiektów trzymają fason. Nieco gorzej z pop-upem (razą zwłaszcza późno pojawiające się detale na budynkach) i fizyką. Niby można tu wszystko obrócić w pył, ale do realizmu temu elementowi daleko. Oprawę dźwiękową miłe zaskakuje głosami głównych bohaterów - użyczyli ich Ron Perlman ("Hellboy"), Robert Patrick (agent Doggett z "Z archiwum X") i Terrance Carson (znany w branży gier voice actor, m.in. Kratos z God of War). The Outfit to świetna mieszanka dynamicznej akcji (pomykanie opancerzonym pociągiem!) i strategicznego zacięcia, ale trybiki zaskakują dopiero w multi - z takim też nastawieniem proponuję po ten tytuł sięgać.

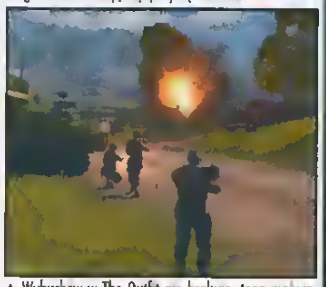


▲ Ilość ikonek na ekranie może przerazać, ale tylko na początku





▲ Czasze spadochronów z wyposażeniem elegancko składają się przy lądowaniu



▲ Wybuchów w The Outfit nie brakuje, tego możesz być pewien





Mercenaries meet Battlefield



Chłopakom z Relic udało się w idealnych niemal proporcjach połączyć w The Outfit elementy zespołowego shootera z klasycznym RTS-em. Dynamiczna akcja, w pełni interaktywne otoczenie, imponujący arsenał (świetnie sprawdzający się system "Destruction On Demand") oraz niemała dawka humoru zapewniają osobliwy gameplay, choć doświadczeni Gracze szybko wyłowią spora nawiązań i zapożyczeń z różnych tytułów. Zawadzi nieco tryb dla samotnego Graczo, sterowanie i fizykę (w szczególności ciężkich pojazdów) można by jeszcze dopracować, oprawa też nie powala na kolano. Ale wystarczy wskoczyć na XL z włościwą ekipą (pozdro!;), by z miejsca zapomnieć o wspomnianych wadach i w pełni cieszyć się jedną z najlepszych gier sieciowych ostatnich miesięcy. ☐ [sentinel]

Offline: 7
Online: 8-

Outfit dla zuchwałych

Wojna z przymrużeniem oka - tak można podsumować klimat The Outfit. Gra garściami czerpie z przygodowego kina wojennego, bez patosu "Szeregowca Ryana" i dramatów "Kompani braci". Inspiracja filmem "Parszywa dwunastka" (zarówno oryginałem z 1967 r., jak i kolejnymi sequelami) wydaje się tutaj w pełni uzasadniona. Dalej mamy oczywiście "Tylko dla orłów" oraz "Działa Navarony", jednak największy ukłon został oddany w kierunku filmu "Złoto dla zuchwałych". Mamy tutaj podobne patenty: grupka żołnierzy za linią wroga, używanie znalezionych pojazdów i banda indywiduów (vide postać szalonego czołgisty grana przez Donalda Sutherlanda). Quentin Tarantino planuje film "Inglorious Bastards", który będzie hołdem dla tego typu obrazów. Ale najpierw mamy The Outfit. ☐ [dżujo]



Relic (developer) pokazuje, jak można zrobić grę rozrywkową, pozornie skomplikowaną, w rzeczywistości jednak przystępną i taką, w którą niejako z marszu można wskoczyć i dobrze się bawić. Oto mamy realia II wojny światowej potraktowane z przymrużeniem oka, dwie strony konfliktu (Amerykanie i Niemcy z demonicznym generałem von Beckiem na czele) i beztroską jatkę stanowiącą połączenie strategii czasu rzeczywistego i shootera TPP.

Wyobraź sobie pole bitwy z kilkoma strategicznymi miejscami - główną bazą i trzema punktami, których przejęcie daje dostęp do lepszych jednostek i ataków (Motor Pool - pojazdy, Armory - działka stacjonarne, Radio Tower - ostrzał artyleryjski/nalot). Do tego kilka baz wroga, których przejęcie pozwala nam raspawnować się tam po śmierci. Do wyboru mamy trzech amerykańskich zakapiorów - dowódcę Deuce'a Williamsa z bazooką i rewolwerem, sierżanta Tommy'ego Mace mającego na podorędziu automat i miotacz ognia, oraz J.D. Tylera, który sieje postrach z użyciem strzelby i shotguna. Wymieniona trójka różni się też typem broni do rzucania (granat, koktajl Mołotowa itd.), szeregiem atrybutów (zdrowie, szybkość, stamina) oraz specjalną komendą, którą można wydawać "podręcznej ekipie" w liczbie trzech żołnierzy. Szybko jednak okazuje się, że nasi komandosi nie zachwycają siłą ognia, celnością i ogólnym "komandosizmem", zatem bez pewnego



WERDYKT Kosa

7 8 7

Masa akcji, widowiskowość, dynamika, ciężki sprzęt i wybuchy. Szkoda, że tryb single potraktowano po macoszemu.

PLUSY	MINUSY
▲ charakter rozgrywki	▼ ubogi tryb single
▲ radosna rozwałka	▼ liniowe misje w kampanii
▲ sporo emocji w trybie multiplayer	▼ trochę za mało pojazdów i sprzętu

Offline 7- / Online -8

THQ
RELIC ENT
RTS/STRZELANINA
GRY PODOBNE
Mercenaries

OCENY: ŁOKI 7+, SOLER 8-
1-2 GRACZY, ONLINE: 6
18
JUŻ JEST

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY





Dojrzoło podróż



Dreamfall to tytuł naprawdę unikalny. Zacznijmy od tego, że sam fakt pojawienia się tej gry na konsoli. Ekipa z Norwegii miała spore problemy z konwersją. Problemy, które niestety widać. Gra na wejściu rozczarowuje Was grafiką - szczególnie wygląd postaci nie odpowiada dzisiejszym standardom (symboliczna mimika twarzy). Największym szokiem są jednak walki (jeśli można tak to nazwać) - tutaj autorzy polegli na całej linii. Po co wrzucili ten motyw, skoro wyszedł tak tragicznie? Nie wiem, może dlatego, żeby mieć dodatkową reklamę: "Sceny akcji w stylu Fahrenheit" [co one mają wspólnego z Fahrenheitem, hej? - Kasa]. Na właśnie, Dreamfall ma wiele wspólnego z grą Atari. Oba tytuły mają wybitny scenariusz, a ich bohaterki są do siebie podobne (i nie chodzi tu o fakt, że obie biegają po domu w bieliźnie). Carla i Zoe to doskonale naszkicowane portrety kobiet, bez silikanu i gigantycznych gunów. Niewiele gier umie sprawić, by grający obdarzył sterowaną przez siebie postać tak dużą sympatią. Dreamfall wygrywa właśnie dzięki postaciom, scenariuszowi i fabule. Mamy tutaj do czynienia z dojrzałą fantastyką, pomysłami godnymi dobrej książki. Jasne, same zagadki są bardzo proste, a gra jest liniowa, przez co "jedyne", co nam pozostaje, to poznawanie - tak bardzo chwalonego przeze mnie - scenariusza. A jest czego doświadczać. Ponieważ grę zrobili Europejczycy (a nie Amerykanie, którzy po nagonce na GTA trzęsą portkami), dialogi obfitują w dwuznaczności i przekleństwa, a do tego dochodzi jeszcze humor (Crowl) Ja po prostu kocham kombinację „dobra fabuła i niepowtarzalny klimat". Dreamfall mi tego dostarczył. Niestety jednak, gra podzieliła los świetnego Advent Rising, gdzie masa bugów skutecznie utrudniała zabawę oraz obniżyła ocenę końcową. Warto jednak przeżyć tę fantastyczną podróż, aż do otwartego (znowu!) i enigmatycznego zakończenia bez happy endu. Bo nie każda gra musi kończyć się eksplozją. ☐ [dżuju]

Ocena: 8-

Przygodówka - hasło-klucz sprawiające, że część z Was pobiegła właśnie do sklepu, a część przewróciła stronę. Należy się cieszyć, że gry tego typu ukazują się na konsolach, przy czym w tym konkretnym przypadku sprawa jest skomplikowana. Pierwsza część serii pod tytułem The Longest Journey (który teraz stanowi podtytuł) ukazała się 6 lat temu wyłącznie na PC i była klasyczną grą point'n'click. Przy rozpoczęciu przygody z Dreamfall znajomość "jedynki" jest bardzo pożądana - bez niej niejako błądzi się po omacku w niesamowitym świecie, a brak znajomości jego realiów i wcześniejszych wydarzeń wyraźnie dokucza.



Jeśli po Fahrenheicie cierpisz na przygodówkowy głód, sięgnij po Dreamfall - nie zaspokoi apetytu w pełni, ale zostawi miły posmak na podniebieniu.

Niestety, Funcom postanowił sprawić, by "grupa przewracająca stronę" jednak się ich produkcją zainteresowała, a fani przygodówek zamiast biec do sklepów pozostali jeszcze przez moment w fotelach. Innymi słowy - "zmainstreamowali" grę. Zamiast point'n'click mamy widok TPP i swobodne przemieszczanie się w trójwymiarze, zamiast klikanie - całkiem zmyślny interfejs, a dodatkowo dorzucono tu sekwencje walki. I właśnie chęć skierowania tej produkcji do wszystkich spowodowała, że w ocenianczce widnieje taka a nie inna nota. Toczenie pojedynków to poziom bijatyk na Commodore 64, a może nawet gorzej. Jeden przycisk odpowiada za słabe ciosy, drugi za mocne, jest też blok. Element ten można łatwo skwitować świetnie pasującym do sytuacji słowem: zenada. Dobrze, że walk jest naprawdę niewiele, bo w moim przypadku ekran TV mógłby się pokryć fragmentaryczną formą wczorajszego obiadu. Środowisko 3D też wypada co najwyżej średnio. Swoboda jest niewielka (lokacje są ograniczone), a interakcja jest wręcz podle skromna. Tym samym strasznie banalne są zagadki, bo od razu wiadomo, co zrobić - zabrakło "podpuch" i "ściem" ze strony developera, jak to niegdyś było w przypadku gier adventure. Tu wszystko jest proste i klarowne.

Rozpędziłem się jednak, pomijając temat fabuły, a od niej wypadałoby zacząć. Zwłaszcza ze dzięki swojej wielowątkowości i złożoności z miejsca wskakuje ona do grona najlepszych scenariuszy na current-genach! Główną bohaterką jest Zoe Castillo, rozleniwione i znudzone życiem dziewczę z Casablanki. Pewnego dnia bohaterka zauważa na ekranie swojego telewizora małą dziewczynkę, mówiącą: "Znajdź ją. Pomóż jej". Tymczasem jej były chłopak wplątuje się w dość zagmatwaną aferę, a dziewczyna decyduje się mu pomóc ... i robi się potwornie ciekawie. Nie sposób nie wspomnieć o świecie, w którym rozgrywa się akcja. Mimo że mamy tu daleką przyszłość, technika wcale nie poszła tak daleko do przodu, jak obecnie zakładają futuryści. Ale tak naprawdę zwiedzimy tu trzy światy - jednym z nich jest Arcadia, utrzymana w średniowiecznym klimacie kraina, gdzie spotkamy wiele postaci znanych z pierwszej części. Sylwetki bohaterów są świetnie nakreślone, na co wpływ ma również niezły dubbing. Raz jeszcze jednak podkreślam - znajomość pierwszej części gry zaowocuje lepszym odbiorem wielu scen.

Funcom niestety średnio sobie poradził z techniczną stroną gry. Postacie prezentują się koszmarnie, co tyczy się zwłaszcza ich twarzy - momentami miałem wrażenie, jakbym grał w jakąś niezbyt udaną przygodówkę na PSX-a. Niewielka interakcja z otoczeniem zapobiegła zapewne wielu bugom, ale mimo wszystko kilka takowych się tutaj pojawia. Na szczęście gra nadrabia nieco designem - lokacje odwiedzane w drugiej połowie gry naprawdę potrafią zachwycić konceptem (choćby piękne Guardian's Realm). Bardzo dobrze sprawdza się interfejs i sposób używania przedmiotów. Mamy tu również Focus Shield - po wciśnięciu lewego analoga możemy podświetlić wszystkie znajdujące się w okolicy przedmioty oraz zastosować jakąś czynność na odległość (co przydaje się jednak rzadko). Kombinowanie z przedmiotami ogranicza się z reguły do użycia klucza w drzwiach czy "umieszczenia czegoś w czymś" (plus okazjonalne łączenie różnych materiałów). Jest do bólu standardowo, niestety. Zabawę urozmaicają nieco mini-gry towarzyszące otwieraniu zamków czy hackowaniu mechanizmów - wykraczają poza schemat standardowej popierdółki rytmicznej, bazując raczej na spostrzegawczości, ale też jest ich bardzo mało.



◀ Nie zabraknie udanej skradanki (ruchej nędznej) i pamykania w różnych strojach

Niewiele gronia, sporo oglądonio



Jeśli to ma być sukcesor znakomitego niegdyś gatunku to ja podziękuję. Uproszczone zagadki, rozwiązujące się niemal "z automatu" – gra to w zasadzie jedna wielka "cut-scenka". Przyznam, że momentami satysfakcjonująco ale co z tego? Żenujący i kompletnie niepotrzebny system walki patenty wsadzone na siłę i różne archaizmy. Stop. W tym momencie z premedytacją możecie olać to, co wcześniej napisałem, bo jest COŚ, co przykuwa do gry i nie pozwala odpuścić. To fabuła, wciągająca jak mało która. To sprawnie napisany scenariusz. To zapadające w pamięć postacie. To również, a nawet zwłaszcza uczestnictwo w świetnie poprowadzonej opowieści. Przymknijcie oka na pierdoły i łyknijcie zaraz historyjkę. W tym przypadku cholernie warto. Tako gatunkowo teraźniejszość. ☐ [Torba]

Ocena: 7+







często pojawia się do wyboru kilka wariantów odpowiedzi, te jednak większego znaczenia dla rozwoju akcji nie mają - jakkolwiek byśmy nie odpowiedzieli, efekt jest taki sam. Przypomina to nieco "udawany" wpływ na wydarzenia znany z lineamych japońskich erpegów. Wspomnę jeszcze, że nieodłącznym gadżetem Zoe jest telefon komórkowy, przez który toczy rozmowy ze znajomymi, ewentualnie odbiera SMS-y.

Porównanie z cudownym Fahrenheitem nie da się uniknąć. Trzy grywalne postaci, podobne rozwiązania w scenariuszu (tu unikne jednak przykładów, by nie psuć Wam zabawy) i bądź co bądź podobna przynależność



▲ Walka nie wygląda źle na screenie, ale w praniu wierz mi... jest tragiczna







gatunkowa. Dreamfall jest jednak bardziej magiczny, przekazuje zupełnie inne treści i opiera się na innego rodzaju emocjach. Jest też niestety mniej logiczny, a końcowe sceny gry zamiast dawać odpowiedzi, pozostawiają Gracza z szeregiem pytań. Mam nadzieję, że szykuje się kolejna część tej sagi, bo świat stworzony przez Ragnara Tornquista i jego zespół jest fascynujący. Wiele tu niedopowiedzeń, pól do popisania się własną wyobraźnią. Napotkani bohaterowie pozostają na długo w pamięci (choćby znana z "jedynki" Wrona, która „lubi alkohol i bycie pijaną, bo potem nie musi brać odpowiedzialności za swoje akcje"), ale szybko znikają i więcej ich już w grze nie spotykamy. I choć wymienione minusy znacząco rzutują na całość, to mimo wszystko gorąco zachęcam do poznania Zoe i plejady innych niesamowitych postaci. □

Odnoszę wrażenie, że zamiast przyłożyć się do konstruowania ciekawych i skomplikowanych zagadek (podobne pod względem feelingu Sybena jest w tej kwestii nieporównywalnie lepiej skonstruowana), autorzy położyli nacisk na dialogi. Jest ich sporo i w większości wnoszą do fabuły bardzo dużo, choć z uwagi na charakter i mistycyzm gry należy się wykazać sporą dozą wyobraźni, by zrozumieć filozoficzno-egzystencjalne wywody. Podczas rozmów

WERDYKT Kosa

6 8 7 **7**

Moc fabuły nieco kontrastuje z kiepskimi rozwiązaniami w gameplayu, ale mimo wszystko warto przeżyć tę przygodę!

PLUSY	MINUSY
▲ świetnie opowiedziana historia	▼ prostota zagadek
▲ design świata	▼ wykonanie "niektórych"
▲ wyraziste postaci	▼ sekwencje walki

OCENY: SENTINEL 7+ | 1 GRACZ, ONLINE: - | 12+

EMPIRE INTERACTIVE
FUNCOM
PRZYGODOWA
GRY PODOBNE: Fahrenheit, Syberia
31 MAJA

SKUP • SPRZEDAŻ • SERWIS • WYMIANA

DO KAŻDEGO KLIENTA PODCHODZIMY INDYWIDUALNIE !
ZADZWOŃ I ZAPYTAJ - NORBY UDZIELI WSZELKICH WYCZERPUJĄCYCH ODPOWIEDZI NA TEMAT KONSOL, DORADZI W ZAKUPIE I WYBORZE KONSOLI, OBJAŚNI DZIAŁANIE SPRZĘTU
KAŻDY PROBLEM I ZAKUP POSTARAMY SIĘ ZREALIZOWAĆ W EKSPRESOWYM TEMPIE!

norbit
konsole · gry · akcesoria
http://www.norbit.pl
czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 16:00

PS2 Slim 499zł | PlayStation2 399zł | 69zł | 89zł | 34zł | DEADWOOD DOKTOR 139zł | 79zł | 179zł | 159zł | 149zł | 139zł | 139zł | 139zł | 89zł
Xbox + Expx 699zł | + instalacja dysków od Xbox + 100GB 999zł | 49zł | 129zł | 89zł | 79zł | 49zł | 29zł
Xbox360 Core 1249zł | Xbox360 Premium 1749zł | 199zł | 129zł | 219zł | 179zł | 129zł | 89zł
GameCube 399zł | Karta 4MB 19zł | 39zł | 139zł | 129zł | 169zł | 99zł | 79zł | 49zł
PSP basepack 777zł | PSP valuepack 888zł | PSP pipepack 999zł | 219zł | 39zł | 29zł | 159zł | 149zł | 129zł | 99zł
PSOne 199zł | 14zł | 24zł | 14zł | 59zł | 49zł | 49zł | 39zł | 19zł

GIERKI JUŻ OD 19 ZETA!

DLA CZYTELNIKÓW PSX EXTREME
WSZYSTKIE ZAKUPIONE KONSOLE WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT!

RZETELNY SERWIS!
WSZELKIE AKCESORIA DO KONSOLI!
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN!!!

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norbyenorbit.pl

SKLEP PROWADZI NORBY (REDAKTOR I TESTER SPRZĘTU DLA PSXEXTREME OD 1997 ROKU) PSX EXTREME
KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE !
BŁYSKAWICZNA WYSYŁKA NA CAŁĄ POLSKĘ!
ZAWSZE NISKIE CENY! • ZADZWOŃ I SPRAWDŹ!

Kingdom Hearts II

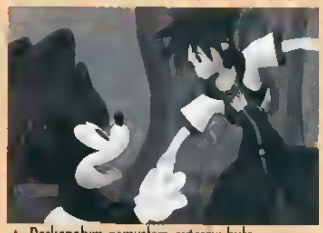


Square Enix w kooperacji z Sony ponownie dostarcza wspaniałą, przepełnioną magią grę, którą śmiało mogę uznać za jedną z najlepszych pozycji tego roku!

Zawsze chciałem odwiedzić słynny Disneyland, największą na świecie sieć tematycznych parków rozrywki, poświęconych produkcjom Walta Disneya. Dla każdego małego dziecka możliwość zobaczenia niesamowitego, bajkowego świata musi być ogromnym przeżyciem. Podobno trzeba poświęcić co najmniej 3 dni, by móc należycie nacieszyć się odtworzoną w najdrobniejszych szczegółach, znaną z produkcji filmowych architekturą. Być może do tej pory nie miałem okazji ziścić dawnego pragnienia, ale dzięki serii Kingdom Hearts otrzymałem namiastkę Disneylandu we własnym domu. Znane z młodości filmowe postacie ożyły na ekranie, zaś je za sprawą PlayStation 2 mogłem udać się w niezwykłą podróż do krainy marzeń. Długo oczekiwany sequel Kingdom Hearts w końcu trafił na amerykańskie półki sklepowe w zlokalizowanej wersji, od marcowej premiery szybko wędrując na szczyty list sprzedaży. Posiadacze konsoli Sony w USA najwyraźniej nie byli w stanie oprzeć się magii kryjącej się w owocu wspólnej pracy Square Enix i Disneya. Gra jest dłuższa, gdyż dała mi ponad 35 godzin dobrej zabawy. Dzięki kilku ciekawym mini-gierkom (m.in. jazda na deskorolce i proste gry rytmiczne), wyróżniającej się kosmicznej strzelance z użyciem budowanego przez Gracza od podstaw statku (kojarzącej się ze Star Foxem i Panzer Dragoon!) oraz możliwości tworzenia cennych przedmiotów z zebranych w trakcie gry materiałów, zabawy jest co niemiara!



Ulepszony system walki czerpie z kilku popularnych ostatnio rozwiązań, m.in. systemu reakcji (znanego z God of War), pozwalającego na wykonanie specjalnych ataków w trakcie walk z bossami i napotkanymi w grze przeciwnikami (aktywowanych wciśnięciem w odpowiednim momencie przycisku na padzie). Pierwszą istotną nowością jest tzw. "drive", funkcja aktywowana z głównego menu komend. Sora łącząc swoje siły z przyjaciółmi ulega wtedy przemianie w jedną z dostępnych form, różniących się od siebie kolorem stroju bohatera oraz zdolnościami bitewnymi. „Niebieska" forma daje większe możliwości korzystania z magii, a „czerwona" podnosi siłę bohatera oraz wachlarz dostępnych combosów. Oczywiście form jest więcej, w tym dwie specjalne. Sora po przemianie dzierży w dłoni dwa keyblade'y, zadając podwójną



▲ Doskonałym pomysłem autorów było wprowadzenie do gry świata opartego o klasyczne animacje Disneya z połowy XX wieku

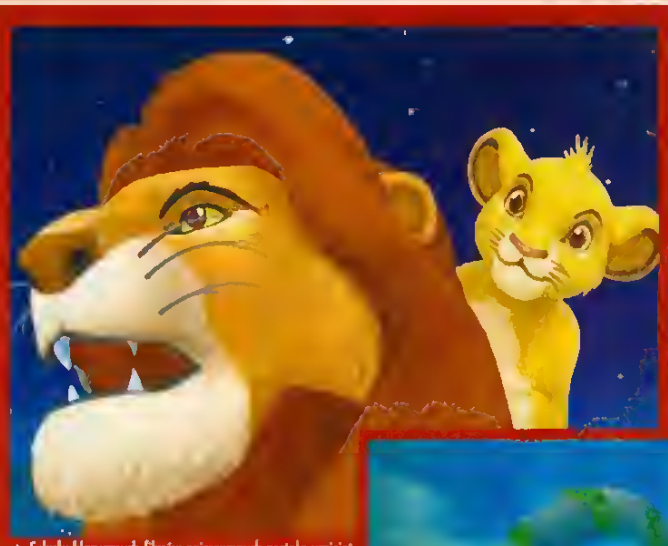
ilość obrażeń. Można korzystać również z summonów (m.in. bohater filmu "Kurczak Mały" oraz powracający do gry dżin z "Alladyna"), magicznych zaklęć oraz widowiskowych ataków łączonych z udziałem całej drużyny.

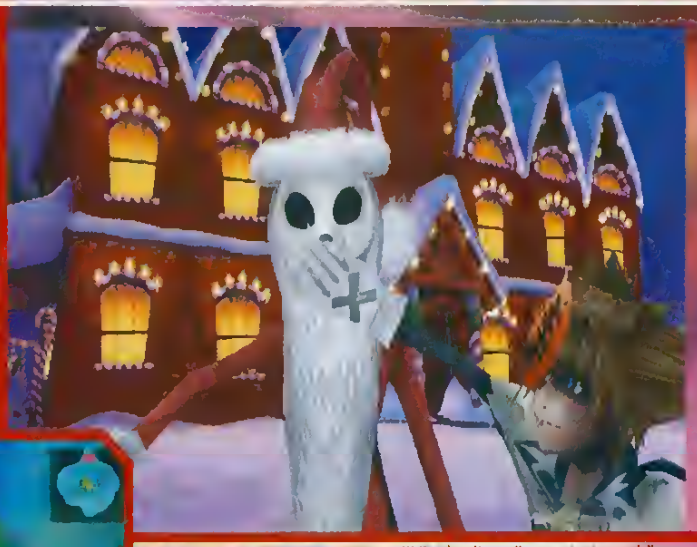
Musze powiedzieć, że momentami na ekranie robi się taki zamęt, że trudno wzrokiem nadążyć za przebiegiem akcji. Rozbłyski światła, wybuchy, przelatujące przez ekran smugi - wszystko to sprawia, że walka staje się emocjonująca. Tym razem Heartless atakują całymi hordami, a w kluczowym momencie przed Graczem pojawia się wyzwanie w postaci zlikwidowania otaczającej go armii TYSIĄCA potworków. Przygotujcie się na ostrą sieczkę, przy której nawet Crimson Tears wydaje się pustą grą. Za wszystkie te atrakcje trzeba jednak było zapłacić wysoką cenę w postaci uproszczenia gry. Walka nie jest trudna i opiera się głównie na mashowaniu kilkoma przyciskami oraz obserwowaniu wydarzeń na ekranie. Przez całą grę jedynym godnym przeciwnikiem dla mnie był Sephiroth, lecz pojedynek z nim jest opcjonalny. Gra jest zbyt prosta dla doświadczonego Gracza, który lubi poważne wyzwania. Weźcie to pod uwagę i po Kingdom Hearts II sięgajcie wyłącznie pod kątem fabuły i rajcowności rozrywki, nie zaś kilkugodzinnych, wyczerpujących pojedynków z potężnymi przeciwnikami, bo się zawiedziecie.

W Kingdom Hearts II Square Enix wprowadza nowych przeciwników w postaci tajemniczych, odzianych w czarne szaty i zakrywającą twarz kaptury członków Organizacji XIII. Gracz szybko ma okazję zorientować się, że działają oni w ustalony, schematyczny sposób, realizując konsekwentnie swój plan. Są potężni, obdarzeni nadnaturalnymi zdolnościami i mają możliwość swobodnego podróżowania między światami. Szybko okazuje się, że znane z pierwszej części pozbawione



Pila





▲ Fabuła klasycznych filmów animowanych została umiejętnie połączona z historią przedstawioną w Kingdom Hearts.

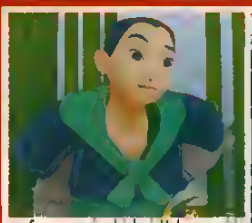
serc potworki (Heartless), nie stanowią jedynego powodu do zmartwienia. Nowością w serii są tzw "Nobodies" (z ang "nikt"), stanowiące anomalię istoty. Teoretycznie nie mające prawa istnieć byty są obdarzone inteligencją, zaś od zwykłego człowieka odróżnia je brak serca. Nie są więc zdolne do głębszych uczuć, zaś ich poczynaniami kierują podstawowe instynkty. Kim są Nobodies, co knuje złowieszcza Organizacja XIII, czemu pokonanie Ansema nie powstrzymało napływu zła do bajkowych światów? Wszystkiego dowiecie się z samej gry, która w epicki sposób udziela na to odpowiedzi.

Bardzo ważnym elementem dla podkreślenia niepowtarzalnej atmosfery Kingdom Hearts 2 jest wykorzystanie w grze głosów oryginalnych aktorów, przez co ekranowe postacie od razu kojarzą się z filmami, w jakich mieliśmy okazję je po raz pierwszy zobaczyć. Bill Farmer i Tony Anselmo w roli Donalda i Goofy'ego, James Earl Jones jako dostojny Mufasa, Bruce Boxleitner ponownie wcielający się w rolę Trona - Square stanęło na wysokości zadania, zacierając częściowo granicę pomiędzy grową adaptacją a filmowym pierwowzorem. Plejadę znanych nazwisk dopełniają takie sławy, jak Haley Joel Osment w roli Sory, Chrstopher Lee ofiarujący swój głos tajemniczemu DiZowi, Steve Burton (Cloud Strife), David Gallagher (Riku), czy Jim Cummings w roli "Kubusia Puchatka". Gdy słyszymy ironiczny głos Jamesa Woodsa, który po raz kolejny wciela się w rolę okrutnego Hadesa, czy liryczny głos Anelki śpiewającej znaną z filmu piosenkę (oryginalne wykonanie Jodi Benson!), trudno nie schylić się w geście szacunku przed owocem pracy autorów. Doskonała robota i pełen profesjonalizm! Po więcej informacji na temat soundtracku zapraszam do nowej „Muzyki Gracza"

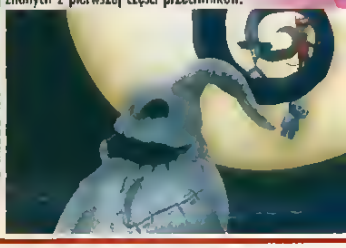
Kingdom Hearts II przyciąga z powodu wspaniałej historii autorstwa Kazushige Nojimy (Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, Final Fantasy VIII). Jest to mający wieloletnie doświadczenia w branży scenarzysta



Jeśli nie graliście w pierwszą część gry, to najprawdopodobniej możecie być na początku zagubieni w zakręconej i nie do końca jasnej fabule. Ten mankament częściowo rozwiązuje wprowadzający do rozgrywki pierwszy rozdział historii. Co ciekawe, jego bohaterem nie jest słynny Sora, lecz tajemniczy chłopiec o imieniu Roxas. Mieszka on w sennej mieścinie Twilight Town, gdzie wspólnie z przyjaciółmi korzysta z wakacyjnego wypoczynku. Rutyna letnich dni zostaje przerwana, gdy bohatera nawiedzają bardzo realistyczne sny, w których jest kims zupełnie innym i przeżywa niezwykłe przygody. Gracz wspólnie z Roxasem stopniowo pozneje ciąg wydarzeń, na która (nie będzie to chyba żaden spojler) składają się przedstawione w telegraficznym skrócie najważniejsze momenty z pierwszej odsłony serii oraz wydanej na GBA gry Kingdom Hearts: Chain of Memories. Jak sami widzicie, w ten oto prosty sposób uczyniono nową produkcję przystępną również dla osób, które nie miały z poprzednimi odsłonami nic wspólnego. O nic się jednak nie martwcie, bo skomplikowania historii oraz różne niedopowiedzenia



▲ Sora pomoże dzielnej Mulan pomścić swoją rodzinę oraz odnaleźć nową miłość i cel w życiu



▼ W Kingdom Hearts II ponownie ujrzymy kilku znanych z pierwszej części przeciwników.

Imperium Walta

Disney to nie tylko "bajki dla dzieci" - to gigantyczne, medialne imperium, które swoimi mackami obejmuje cały świat. Kiedy Walt i Roy Disney startowali ze swoim małym biznesem w 1923 r., nikt nie spodziewał się, że The Walt Disney Company (bo tak brzmi pełna nazwa tej wytworni) rozrośnie się do 4 podwytwórni (oprócz Disneya - Touchstone Pictures, Hollywood Pictures, Miramax Films), 4 wytwórni fonograficznych, 2 firm zajmujących się produkcją teatralną oraz sieci parków rozrywki. Do tego dochodzi kasa za sprzedaż gadżetów, praw do transmisji i licencji. Nic więc dziwnego, że dochód Disneya w 2005 r. wyniósł 32 miliardy dolarów! Jeśli Square Enix ma z kimś rozmawiać - nie ma lepszego partnera niż imperium Walta. □ [dżujo]

to celowe działanie i element stylu reżyserowania gier propagowanego przez Tetsuyę Nomurę. Gra jest świetna, bardzo "fajnalowa", a już na pewno nie infantylna. Fabuła jest dużo mroczniejsza od pierwszej części, poważniejsza, zdająca się „dorastać" razem z bohaterami. Z całą pewnością żaden znany mi dziesięciolatek nie poradziłby sobie z całościowym objęciem wydarzeń na ekranie, co dobitnie świadczy o tym, że jest to tytuł stawiający intelektualny opór. Być może w naszym kraju Kaczor Donald czy Myszka Miki kojarzą się wyłącznie z produktami dla dzieci, ale nie zapominajcie, że licencja trafiła w ręce Japończyków, którzy w klasyczny dla nich sposób zachowali odpowiedni dystans, przedstawiając animowanych bohaterów w całkiem nowym świetle. Nie jestem w stanie ująć tego w słowa - musicie zobaczyć ich w akcji, by zrozumieć, że w nowym wydaniu więcej mają wspólnego z Final Fantasy X, niż nedawaną w telewizji wieczorynką!

Jeśli nie jesteście oddanymi fanami produkcji Disneya, z pewnością docenicie obecność szerokiego wachlarza znanych z serii Final Fantasy postaci. Nomura wyraźnie ośmielony po sukcesie pierwszej gry postanowił wprowadzić większą ilość bohaterów, również z odsłon serii, w powstawaniu których nie brał bezpośredniego udziału (m.in. postacie z gier Final Fantasy VI oraz Final Fantasy IX). Nie będę zdradzał











Jeśli przymknie się oko na cukierkowość disneyowskich licencji, można zostać miło zaskoczonym kryjącym się w grze powerem.

pełnego składu bohaterów, gdyż odebrałoby to Wam całą przyjemność z ujrzenia ich na ekranie. Pozostawmy tę kwestię, byście mogli przeżyć tę samą co ja sympatyczną chwilę zaskoczenia. Mogę za to wypaplać Wam, że powraca praktycznie cała drużyna z pierwszej odsłony Kingdom Hearts, czyli Aeris, Cloud, Squall Yuffie, Cid oraz mój osobisty ulubieniec, przesiąknięty złem do szpiku kości Sephiroth! Jeśli chodzi o Disneya, to muszę pochwalić firmę za doskonałą decyzję, jaką było udostępnienie na potrzeby gry nie tylko licencji na animowane produkcje, ale też filmy knowe. Otworzyło to szereg całkiem nowych możliwości, jak choćby podróż do informatycznego świata znanego z kultowego filmu "Tron". Równie okazała prezentują się Karaiby, zapożyczone z kasowego filmu "Piraci z Karaibów", stanowiące równocześnie jedną z najciekawszych lokacji w grze. Możliwość przeżycia epickiej przygody w towarzystwie kapitana Jacka Sparrowa, Willa Turnera i Liz Swan będzie dla Was cennym i niezapomnianym przeżyciem. Doskonałym pomysłem było przywrócenie do gry kilku znanych z „jedynki" światów, m.in. chwalonego ze względu na specyficzny klimat świata z filmu "Nightmare Before Christmas" czy - wyjątkowo tym razem rozśpiewaną - podwodną krainę Arielki i króla Trytona. Z nowych lokacji warto wspomnieć o "lwich ziemiach", gdzie wspólnie z Simbą przyjdzie Wam pokonać okrutnego Skazę, umieszczonym na granicy pomiędzy światłem a ciemnością mieście Twilight Town, czy też zakorzenionym w chińskich mitach świecie z baśni "Mulan".

Pod względem oprawy graficznej Kingdom Hearts II prezentuje najwyższy, można powiedzieć high endowy poziom wykonania - gra wyciska z PlayStation 2 wszystkie soki, dochodząc do szczytu możliwości konsoli. Zamiast więc pisać o "teksturkach bzdurkach", skupię się na samym wykonaniu poszczególnych lokacji. Jestem pod wielkim wrażeniem pomysłowości grafików, którzy w znakomity sposób zaadaptowali charakterystyczne elementy produkcji Disneya, przenosząc je lekką ręką na grunt współczesnej gry wideo. Podczas zabawy nie odczuwałem znużenia szablonowością grafiki, gdyż każdy odwiedzony świat był inny, niepowtarzalny, mający swój specyficzny czar. Swoje uznanie może przekazę Wam w typowo erpegowy sposób: wspaniałe konfrontacja "filmowo" prezentujących się bohaterów filmu "Piraci z Karaibów" z mangową postacią Sory oraz animowanymi bohaterami Disneya (+10 do respektu), umiejscowiony w przeszłości czarno-biały świat zaczerpnięty ze starych filmów Disneya, rysowany specyficzną, bardzo

▲ Mini-gierki pozwalają na chwilę oderwać się od dynamicznej walki na rzecz kilku przygotowanych przez autorów niespodzianek

charakterystyczną kreską (+15 do respektu). Ogólnie niekwestionowany Level Up! Oczywiście obecność w niektórych światach wpływa też na wygląd drużyny bohaterów, która w świecie "Króla Lwa" zostaje poddana kompletnemu zazwierzęceniu), a w świecie "Tronu" przybiera charakterystyczną formę z jarzącymi się na ciele elektronicznymi ścieżkami. Jest dużo mroczniej i poważniej, gdyż typowo "cukierkowych" lokacji jest znacznie mniej, zaś kilka miejsc potrafi naprawdę uderzyć klimatem.

Kingdom Hearts II jest przyjemną, rozbudowaną grą, która przystępna jest zarówno dla młodszych Graczy, jak i starszych odbiorców. Jedni skupią się na dynamicznej walce, drudzy zanurzą w głęboką, związaną z różnymi kwestiami egzystencjalnymi fabułę. Stalskiego obrazka dopełnia efektowny wygląd oraz przyjemne mini-gierki, pozwalające na chwilę oderwać się od głównego wątku fabularnego. Daleki jestem od stwierdzenia, że Kingom Hearts II jest wyłącznie grą dla miłośników filmów Disneya oraz serii Final Fantasy. Poznanie jej to okazja do refleksji, co tak naprawdę sprawia, że ludzie chodzą masowo do kin na nowe dzieło znanej wytwórni, zaś miłośnicy przygód postaci wykreowanych przez Square Enix tak głęboko przeżywają losy swoich ulubionych bohaterów. Może oba te światy w ten sam sposób trafiają do naszych serc, pozwalając uciec od rutyny i problemów codziennego życia, zanurzyć się w bajkowym świecie, gdzie wszystko się może zdarzyć? By znaleźć odpowiedź na to pytanie, musicie sami zagłębić się w nową grę, do czego serdecznie zachęcam! □

Królestwo Serc



W płytesie japońskiej wersji trochę się podniecałem i wystawiłem Kingdom Hearts II ocenę 9. Teraz, po dwukrotnym zaliczeniu tytułu, mogę chłodniejszym okiem spojrzeć na całość. Nie da się ukryć, że walki wcale nie zostały poprawione względem części pierwszej. Skryptowane ataki nie ratują mistrzowskiego raju (grę można przejść waląc tylko "X"). Co stało się z magią? W KHII jest zupełnie zbędna. Do tego wszystkiego nawet na poziomie trudności Proud gra jest zbyt prosta, a światy klaustrofobicznie małe i nie w nich wiele do roboty, oprócz młócki Heartlessów. Nie zrażajcie się jednak - to jedna z najpiękniejszych gier wszech czasów. Fabuła i opowieść są genialne i godne miana "królestwa serc". Polecam! □ [zax]

Ocena: 8+

Pajace powracają



Gra tak niespodziewanie mi się spodobała w pierwszych godzinach zabawy, że byłem w stanie wystawić jej najwyższą ocenę. Z wywieszonym językiem szorowałem jak dziecko, któremu trafił się jakiś "ciężki" prezent. Bo tak było - masa czystej, niewymuszonej radochy. Czas zrewidował moją opinię, na szczęście tylko trochę - po dłuższej grze "maszerski" charakter walk daje się we znaki, ciągłe walenie w jeden przycisk to raczej nie szczyt finezji. Ale tak było założenie i w zasadzie można to zaakceptować. Nie można natomiast zbyt niskiego poziomu trudności - pofolgujesz sobie na kilka minut (dosłownie) z levelowaniem i zaliczasz grę z zamkniętymi oczami. Ale gra tak niezaprzeczalnie fajną, że przymykam na to oko. Do tego wciągająca fabuła (znajomość KH obowiązkowa), umiejętnie wplecieni bohaterowie, niezła dicalogi, ogólnie poważna tendencja zwyżkowa względem „jedynki". Do towarzyszących mi pojaców podchodziłem najpierw z silnym niesmakiem, a teraz niemalże ich pokłoniłem. Wiem, że moja opinia jest niebiektywna, ale co mi tam. Gra mi się naprawdę podoba - „trójeczki" będę wypatrywał z niecierpliwością. □ [Torba]

Ocena: 8+







◀ Gry Square cechuje zawsze motyw przewodni. Tym razem jest nim kwestia przyjaźni, która jest w stanie pokonać wszelkie przeciwności losu

WERDYKT Mazziego

9 9 8 **9-**

Disneyland w Twoim domu! Dynamiczny action RPG dla miłośników Square i Disneya

PLUSY	MINUSY
▲ oprawa	▼ zbyt prosta
▲ fabuła	▼ słabsze momenty
▲ dynamizm	

OCENY: MAJK 8+, SENTI 8+ | 1 GRACZ, ONLINE: - | 7+

SQUARE ENIX
SQUARE ENIX
RPG AKCJI
GRY PODOBNE
Kingdom Hearts
SIERPIEŃ 2005

Square i Disney - kreatywność czy komercja?

Kaczor i Donald - ale bez haseł politycznych. Cloud walczący u boku Myszki Mickey. Komercja czy dzieło sztuk wizualnych? Mazzi i Dżujo podróżują po świecie Disney-Square.



Dżujo: Walter Elias Disney (dla przyjaciół Walt) był marzycielem - chciał tworzyć bajkowe światy i przenosić tam ludzi dzięki magii kina. Udało mu się, wybudował jeden z największych koncernów medialnych na świecie. Square przyświecała taka sama wizja. Co prawda firma miała już lepsze dni, ale jedno jest pewne - Kwadratowi osiągnęli w branży gier tyle, co papa Walt w animacji. Tak więc teoretycznie połączenia tych dwóch światów i podróż przez kolejne światy Square i Disneya w Kingdom Hearts II powinna być łatwa i przyjemna. Tym bardziej że robienie tzw. cross-overów nie jest niczym nowym.

Mazzi: *Pierwszy raz z cross-overami zetknąłem się kilka lat temu, kiedy pasjami zaczytywałem się w amerykańskich komiksach. Łączenie dwóch wykluczających się na pozór światów w jedną całość, konfrontowanie postaci z różnych serii w jednej wspólnej przygodzie zawsze spotykało się z pozytywnym oddźwiękiem ze strony fanów. Wykorzystanie tego patentu w branży gier jest dla mnie genialnym posunięciem, świadczącym o pomysłowości Square Enix. Słynna firma po raz kolejny zaryzykowała, opierając nowy tytuł na innowacyjnym (na gruncie gier) pomyśle. Myszka Miki i Kaczor Donald oraz Cloud i Sephiroth w jednej historii? To się przecież na chłopski rozum kupy nie trzyma!*



Jak jednak udowadnia seria Kingdom Hearts - dla japońskiej myśli technicznej nie ma rzeczy niewykonalnych. Stworzyli jedną z najbardziej zaskakujących hybryd w historii gier wideo!

Dżujo: I bez wątpienia jedną z najdziwniejszych. O ile w pełni akceptuję Predatora walczącego z Obcym, o tyle widok sepleniącego Goofy'ego, który próbuje prowadzić normalną konwersację ze Squallem (a raczej Leonem, gdyż tak nazywa się tu bohater FFVIII) jest bardzo karykaturalny. Seria Final Fantasy to kult (także i w naszym kraju) - ludzie nagrywali sobie całe FFVII na kasety wideo, dziewczyny rysowały portrety Tify na szkolnych zeszytach, a niektórzy wręcz budowali ołtarzyki, by oddać cześć bohaterom Square. Dla nich to, co dzieje się w serii Kingdom Hearts, to profanacja. Jasne, niektórzy ucieszą się, że znowu zobaczą ulubione postacie i będą sobie tłumaczyć: "Tak musi być, dzisiaj rządzi komercja, lepsze to niż nic". To nie jest prawdziwe podejście. Należy się domagać prawdziwych kontynuacji, a nie półśrodków w stylu maniazu Disneya ze Square. Szczególnie, jeśli reprezentacja bohaterów świata FF tak naprawdę gra w tej pozycji drugie skrzypce. W końcu nie podróżujemy po światach Square, tylko staruszka Walta.

Mazzi: *Obdarzanie bohaterów serii Final Fantasy czcią i tworzenie wokół nich kultu jest bzdurą - tak naprawdę Cloud i spółka stanowią tylko pionki w grze o większą stawkę, co Square najlepiej udowodniło tworząc z legendy Final Fantasy VII komercyjną machinę do zarabiania pieniędzy. W przypadku Kingdom Hearts sprawa wygląda inaczej, bo mamy tu do czynienia z historią dziejącą się w alternatywnej rzeczywistości - świecie, gdzie zatarły się granice nie tylko pomiędzy stanowiącymi przeciez odrębne historie odsłonami serii FF, ale także światem zaludnionym przez mieszkańców słynnego Kaczogrodu. Co ciekawe, Square zachowało się w typowo japoński sposób, sięgając po tak ważny w zachodniej popkulturze dorobek filmów Walta Disneya - zapożyczając znane postacie i zachowując ich charakterystyczne cechy, równocześnie przedstawiając je w nowym, zaskakującym świetle. Wyszli ponad ich zabawną powierzchowność, ukazując coś zupełnie nowego - psychologiczną głębię, którą znamy bardzo dobrze z fabuł japońskich gier RPG. Coś podobnego nigdy by nie powstało z ręki zachodniego developera, zaś skośnookim twórcom przyszło to niezwykle łatwo. Stworzyli dorosłą grę z typowo bajkowymi postaciami. Brzmi paradoksalnie?*

Dżujo: Japończycy potrafią nadać szkic psychologiczny praktycznie wszystkiemu - od walk pilotów w Ace Combat Zero, po krojenia demonów w Devil May Cry. Nie oznacza to jednak, że należy to wszystko traktować poważnie. W Kingdom Hearts II Disney "dostarcza" swoją logistykę, a Square robi resztę. Sprawa wygląda tak: 33 proc. gry to fenomenalna fabuła od Kwadratowych. Wątek Sora-Roxas, problem człowieczeństwa, Nobodies (dość spłaszczony pod koniec, niestety) - to przypomina twórczość mistrza fantastyki Philipa K. Dicka. Dla tych "momentów Square" warto tę grę zaliczyć. Kolejne 33 proc. to udany sojusz z Disneyem. Sora i ekipa od Japończyków doskonale pasują do świata "Tronu" i "Piratów z Karaibów" (dwie najlepsze



miejscówki, definitywnie), także i walka u boku Aladyna czy Mulan wypada bardzo dobrze. Ale Gracz otrzymuje w prezencie jeszcze jedną trzecią gry, a tam jest już mocno różowo. Zamek Myszki Mickey, piosenki z "Małej syrenki" i wujek Scrooge McKwacz - trzeba mieć sporo samozaparcia, żeby to przełknąć. Chociaż chylę czoła przed budżetem tej gry, bo do współpracy zaproszono niektórych aktorów znanych z kinowych wersji - mamy m.in. Jamesa Earla Jonesa (jako Mufasę) czy Jamesa Woodsa (Hades). Ta gra przykrywa "licencyjną czapką" większość tego typu produkcji. I właśnie tym jest ten produkt - jedną wielką komercyjną superprodukcją oraz reklamą Disney-Square z "ludzką twarzą" od braci z KKW.

Mazzi: *Wydaje mi się, że ta nierówność klimatu o której wspominasz spowodowana jest tym, że Square chciało stworzyć tytuł dla możliwie najszerszego grona odbiorców, w typowo disneyowskim stylu. W końcu słynne filmy animowane tworzone były zawsze tak, by bawić nie tylko najmłodszych odbiorców, ale też zabierających ich do kina rodziców. Stąd ta rozbieżność, która (tutaj mogę się z Tobą całkowicie zgodzić) nie każdemu musi przypaść do gustu. Kiedy jednak potraktujesz całość z przymrużeniem oka, a na zbyt przesłodzone momenty popatrzysz nie z odrazą, a sentymentem - zafundujesz sobie niepowtarzalną podróż do krainy bezpowrotnie utraconego dzieciństwa. Najlepiej wspólnie z młodszym rodzeństwem albo dorastającą pociechą - wtedy tata zajmie się rozpracowaniem Organizacji XIII, a syn zajmie się muzycznymi zawodami w podwodnym królestwie "Małej syrenki". Idealna praca zespołowa.*

Dżujo: Kingdom Hearts II rzeczywiście ma sporo z gry familijnej, chociaż no właśnie - to nie jest gra dla dzieci. Niektóre elementy scenariusza zrozumieją jedynie dojrzali Gracze, tak więc pojawia się pytanie - dla kogo jest ten tytuł? Chyba masz rację - dla wszystkich. I rzeczywiście, ta strategia okazała się strzałem w dziesiątkę. Kingdom Hearts II sprzedał się już prawie w 3 mln egzemplarzy (a nie było jeszcze premiery w Europie!). Definitywnie możemy się spodziewać kontynuacji. Szkoda, że nie zobaczyliśmy przygód Chrono, sequela Final Fantasy Tactics ani nie poznaliśmy dalszych losów Ayi Brey, a tymczasem Kingdom Hearts najprawdopodobniej będzie ciągnięte w nieskończoność. Ale lepsze to niż nic.

Mazzi: *Pozostaje mieć nadzieję, że sequel gry zaproponuje nowe rozwiązania i poprowadzi historię bajkowego świata w zupełnie nowym kierunku. Druga odsłona serii jest dużo poważniejsza od pierwszej i zdecydowanie mroczniejsza. Pomysł z dorastającym bohaterem daje również nadzieję, że kolejna część serii pod względem wyrafinowania wykona kolejny krok we właściwą stronę. Świat produkcji Disneya jest na tyle obszerny, że autorom nie powinno zabraknąć pomysłów. Boję się jedynie stałego balansowania na granicy kiczu, ale bądźmy dobrej myśli. Square potrafi w końcu niejednym zaskoczyć!*

Ulubiony film Disneya

Dżujo: "Aladyn" - ze względu na fenomenalnego Robina Williamsa (dubbingował Dżina) oraz kultową platformówkę na konsolę Sega Mega Drive.

Mazzi: *"Król Lew" - wzruszyła mnie znakomita scena śmierci starego Mufasy oraz zręcznie napisana historia o dorastaniu młodego lwa do roli nowego króla zwierząt.*

Jakość Square, bajka Disneya



"Sora, Donald and Goofy" - to zdanie usłyszymy wielokrotnie podczas przechodzenia Kingdom Hearts II. Niektórzy tego nie wytrzymają, niektórzy będą wniebowzięci - reszta (w tym ja) znajdzie niezłą zabawę. To klasyczny, rozbudowany sequel, który praktycznie pod każdym względem jest lepszy od oryginału. Chociaż kilka niedociągnięć pozostało - podczas niektórych walk panuje tak ogromny chaos, że jedyne, co warto robić, to atakować i na nic innego nie zważać. Chylę czoła przed dostarczeniem 30 godzin solidnej rozrywki (bez przedłużeń i rushowania) oraz japońską perfekcją każdej z tych godzin. Zaiste, niezłe osiągnięcie jak na dzisiejsze czasy. Bardzo mocna ósemka. ☐ [dżujo]

Ocena: 8

Pila

URBAN CHAOS

RIOT RESPONSE

Chciałeś być strażakiem, wynosić babki i cudzą kasę z pożarów? A może dzielnym policjantem? Albo pełnym zapału sanitariuszem, co to co ratuje żuli metodą usta-usta? Psycholem z tasakiem w ręku, beztrosko biegającym po ulicach? Urban Chaos ma to wszystko!

Wyjąłem piłę tarczową. Taką z wirującym ostrzem, co to nią goście na budowach tną zbrojone druty a po siedemnastej krzyczą "fajrant!" i rzucają gdzie popadnie np w idące dołem dzieci. No więc ją wyciągnąłem. Pięknie rozkroiła kolesiowi czaszkę. Od tyłu, bo właśnie uciekał. Drugiego trafiłem jakimś starym tasakiem. Zawinął się, przeleciał przez barierkę i spadł pięć pięter niżej. Bynajmniej nie na dmuchany basenik z wodą. Podbiegłem kawałek dalej, wyskoczyłem zza rogu i trach - zrobiłem "tulipana" na twarzy zaskoczonego jegomościa. Butelką z benzyną! Nie ma spanie na przystanku. Opierał się o ścianę, to myślał, że nie widzę? Teraz za to pięknie płoną! Kolejnego pacjenta pchnąłem szturmową tarczą. Z bliska. Obiema rękami. Nie wiem, czy rozpoznają zwłoki na podstawie uzębienia. Może jak dokładnie pozbierają z chodnika? Ze co?! Skąd ta tarcza? A nie wspominałem, że ja tu strożem porządku jestem? Nawet więcej niż policją. Do takiej nowej jednostki, T-Zero, mnie wcielili. Mamy kontrolować zamieszki na ulicach. Ja w zamieszkach u siebie w miasteczku zawsze pierwszy byłem. Teraz mnie ponoć tylko nauczą tej kontroli i to już z górki będzie.



▲ Trochę prądu i kalo będzie zeznawał. A jak dłużej go pogłaskasz - dostaniesz ładnie wypieczony stek!

Mamy nowoczesny sprzęt, w wyświetlanych co jakiś czas telewizyjnych wiadomościach relacjonują nasze akcje, a ja sobie strzelam, raz na parę przecznic tasakiem kogoś potnę i jakoś służba leci. Seno i jeszcze mi za to płacą. Mijani na ulicach policjanci kiwają z uznaniem głowami, służą wsparciem. Zresztą na nich się nie kończy - są też babeczki z pogotowia i strażacy z toporami. I wszyscy do mnie gadają. Pełen wypas i haldujudu! Największy szok to jednak mnie spotkał, jak zobaczyłem, ile tu się dzieje. Nie sądziłem. Cały czas ktoś biega, ludzi trzeba ratować, komuś wydawać polecenia. Kiedyś patrzę, a na ulicy smarkacz babkę płonącym kijem przypala. Krzyczał. "Mamo, mamo, kup mi loda". Chciałem gówniarzowi powiedzieć, że w miejscach publicznych się nie pali, ale on jak tylko mnie zobaczył, to od razu wrzasnął "głowka-ceglowka", wyrwał jedną ze ściany i rzucił nią w bliżej nieokreślonym kierunku, choć zdaje się, że moim. Hmmm. A nie, czekaj - to akurat mi się śniło. Tutaj dzieci nie spotkałem. Ale biegają za to takie świrusy, że na pewno za młodu harcerzami nie były. Maski na ryjach mają, skórzane ciuchy, tatuaże. Jak mi jeden taki w piwnicy światło zgasił i wyskoczył z nagłym warkotem piły, to normalnie myślałem, że miesięczny przydział naboi tego dnia przekroczę. Straszne bagno w tym mieście. Chaos. Mówię Ci. Al i jedno się z tym snem zgadza - ciskają we mnie czym popadnie. Ostrzami, koktajlami Mołotowa, wyzwiskami, ołowiem. Podpalają przy tym wszystko nieokoło. Kurde, to już nawet dwie rzeczy się zgadzają! Może to proroczy sen był? Pewnie jakieś medium jestem. Chociaż chyba wolę myśleć, że hard.

Ale, ale... Jak ja tych przyjaznych gostków spotykam, to nie tak, że tylko cześć, cześć, po ile dziś ser, a twoja stara to garków nie myje i koniec. O, co to, to nie! Szwendają się za mną strasznie. Trzeba ich chronić, gdzies przeprowadzać i w ogóle. Babeczki ze służby zdrowia ganiem więc do rannych, co by ich leczyły. Bo tu, na miejscu, generalnie jesteśmy my, wrogie gangi namnożone jak króliki, no i od czasu do czasu porozrzucani ranni, którym trzeba jakiegoś mózgokopa w strzykawce zaaplikować albo wynieść w bezpieczne miejsce. Tylko se nie myśl, że tych potrzebujących to ja noszę. Gdzież by tam. Raz corkę trębacza w naszym miasteczku poniosłem, to później mnie zenić chcieli i ostrzyc nawet. Teraz więc noszą inni. Ja im tylko wskazuję kogo, a później toruję drogę. Bywa ostro, bo czas goni, więc biegamy po piątaninie gruzów i resztek jakiś wnętrz, aby znaleźć medyka czy tam inny ambulans. Zabawa przednia, bo za nami biegają ci żli w maskach, czasem się sufit zawali, albo podłoga. Mówiłem już, że oni wszystko podpalają? No właśnie! Nie dziwota, że pośród pożaru muszę się ciskać. Ale w sumie to fajnie, bo w pożarze jeszcze nigdy nie byłem. Powietrze faluje od gorąca, dym przesłania oczy, słyszę własny kaszel, rozżarzone drobinki ścian tną w powietrzu hołubce. Normalnie pogo party. Ale mam maskę, chyba od tego wiadra, więc dycham sobie spokojnie (o tak, wdeech-wyyydech). No i wtedy jeszcze na dodatek elegancka termowizję obczajam. Lepiej niż w dekoderze Polsatu! A jak taki strazak jeden z drugim za mną biega, to go podpuszczam, żeby coś tam zagasił albo wskazane drzwi toporkiem otworzył. Kino mamy, jeśli za nimi ogień szaleje. On je myk, na oścież, gorąc zasysa powietrze i podmuch robi w pomieszczeniu mała Nagasaki. Jest zabawa, mówię Ci.

Tak po prawdzie mówiąc, to ja gadam z każdym. Zresztą z tego na wiosce znany byłem. Cywili też zaczepiam. Kiedyś jednego znalazłem w wychodku. Jak bum-cyk-cyk! Się koło schował. Cywil zły nie jest. Coś naprawi albo przełączy, więc go nie tykam. No, może raz mu w nary tą swoją tarczą z kewlaru pojechałem, bo się ociągał. Ale kiedy indziej, to nie i skądże znowu. Apropo. Ostatnio na misji, jak myśmy w portowych dokach wszystkich wybijali, to sobie stwierdziłem, że ci w średniowieczu to łby mieli nie od festynu... czy tam innej defilady. Bo ta tarcza to kurde dobry wynalazek jest. Bandziory we mnie z szotgunów, a nawet wyrzutni rakiet



ładują, ja się zasłaniam, trochę mnie odrzuca, ale powoli prę naprzód. I jak goscia dopadnę, to albo go samą tarczą zatłukę, albo szybko wyciągam paralizator i prądem smażę, co by się do aresztowania nadawał. W tym pierwszym przypadku mówią mi "zen brutal, w tym drugim - chwalą i co jakiś czas kazą kogoś tak załatwić. Ale ja się tymi pochwałami niespecjalnie podniecam. Ja bym wolał ostro. Ostrzej. Urghhh! Mroooczne Zzzzniwa! Eeee, no, sorry. W każdym razie szkoda, że nie można nikogo bronią tutaj po asfalcie rozsmarować. Za to głowę z bliska, dwururką, rozprószyć jak majowy śnieg? Proszę bardzo! Czasem trzeba tylko precyzją się wykazać, jak taki grzmot jeden z drugim zakładnika pochwyci. Wtedy znów, za tarczę hop i krok w krok za nim śmigam. A jak się wystawi, to trach i gościu leci z dziurą w głowie. Fretka manietka, chyba sobie taką tarczę do domu sprawię. Bym w sklepie brał co chciał i dawaj







◄ "Co tu mi gościu z klamką latasz?! Za łopatę się bierz i poodśnieżaj trochę! Na, raz, dwa! O, o tu kłos wysikał. Twoja stara ma garba. Hmmm."



Trzeba wreszcie tego miasta. Po prawej pan Zenek - wycina piłą zwierzątka z drewna. Po lewej Krzysiu - z zamiłowania zabójca.



za osłonę, powoli, w stronę domu. Ciekawe czy przed wiatrami też chroni?

Co się tyczy pejzazy, to muszę się przyznać, że oczy wytrzeszczałem, bo miejsca ciekawe. Nie żeby tam super odpicowane, ale nieczęsto się w takich bywe. No i w ogóle - tu się dźwig zakręci, tu helikopter nad dachami budynków eksploduje, tam ciężarówka walnie pod płotem hołubca. A jak latarą poświecę, to już w ogóle jest klimat i niezła wczowa. Nie mówię, że czasem nie ma prosto i szaroburo, jak u nas kiedy prąd wyłączyli i świetlicę dobosz odmalowywał, bo malarza w zamian wciągnęło, jak corkę młynarza bałamucił. Ale momenty bywają! Metrem się ostatnio targnąłem. Bez biletu. Goście jacyś równolegle do mnie jechali, chyba ścigać się chcieli, to wyciąłem chwasty dwoma uzikami. Aż szyby leciały! Zresztą sporo rzeczy tutaj lata, z oglami denatów włącznie. Miło popatrzeć. Ja to se lubię tak na wejście grzmotnąć w zaparkowaną furę. Albo chociaż w jakieś butle z gazem. Przynajmniej jest efektownie. Ostatnio walnąłem w hydrant. Chlusnęło i zgasiło płonący obok kiosk. Ot tak przypadkiem. Zdziwiłem się wtedy troszkę, nad prawami przyrody zadumałem i nagle jak mnie taki jeden nie lutnie! Jak benzyną, niczym uliczny mim, nie rzygnie! Dobrze, że później chłopaki dali mi na helikopter wejść, to mu wyciąłem kumpli rodzinę i pół osiedla z przytwierdzonej tam obrotówy. Zrobiłem mały Honduras, oj zrobiłem! Grunt to odreagować stres... O czekaj, widzę, że tam następny z Młotowa rozpuszczalnik zlopie. Ej, panie, tu się nie pije! Bo kolana przestrzelę! Czeekaj no!

Myszaq. I pobiegł... To był pan Mietek, tajny funkcjonariusz jednostki T-Zero. Może ja szybko skorzystam z okazji i wyjaśnię - Urban Chaos to miejski, ostry shooter FPP. Bardzo miło zaskakuje. Trochę tu klimatu Manhunta (psychole), trochę filmu "Robocop" (telewizyjne wstawki, pokrętne korporacje, miasto ogarnięte przestępczością). Przede wszystkim jednak dużo różnorodności i dobrego pomysłu. Gra nie olśniewa wykonaniem, ale





▲ Tarcza to fajna sprawa. Nawet jak zupę jem, to tylko na chwilę robię wychył poprzeczny, cyk łyżką i zaraz wracam za osłonę

czuć kreatywność developera. Współdziałanie między Tobą, policjantami, strażakami i medykami robi swoje. Akcje cieszą różnorodnością. Są też bonusy, nagrody za działania zgodne z prawem, ostrzeżenia za nieuzasadnioną przemoc, questy z odbijaniem zagubionych w tej dżungli VIP-ów. Jest też mocny multiplayer, gdzie drużyna T-Zero ściera się z ekipą rzezimieszków. Jak się w Necie spotka paru zapaleńców, nie ma co zbierać! Niespecjalnie głośny tytuł, ale ma coś i z Black, i z prostej przygodówki. Warto sprawdzić □



Tarcza i sprawiedliwość



"Jak zaprowadzić porządek na polskich stadionach?" - wysłać T-Zero, chłopaki zrobią swoje. Po Urban Chaos spodziewałem się mrocznych klimatów w stylu Condemned, tymczasem dostaliśmy mocno zręcznościowy i szybki shooter w stylu Die Hard: Vendetta. Nie jest źle, czujemy się niczym Cobretti z filmu "Kabra", wyrywając wszelkiego rodzaju chwasty, przy okazji obserwując akcje rodem z "Ognistego podmuchu". Świetnym patentem okazuje się być policyjna tarcza, która skutecznie podkreśla arcade'owy styl rozgrywki. Definitywnie ktoś musi to skopiować. Do tego dochodzą jeszcze filmowe wstawki, trzepoczący w tle amerykański flagi oraz dbanie o prawo i sprawiedliwość przy użyciu tasera. Sympatyczna sieczka. □ [dżujo]

Ocena: 8-

Pałka czy bambus?

Uliczne zamieszki nie są niczym nowym w historii ludzkości - sposoby ich pacyfikowania już tak. Kiedyś (podczas np. Wiosny Ludów albo Komuny Paryskiej) sprawę rozwiązywało się dość prosto - na miejsce wysyłano pułk wojska, a oficerowie wydawali rozkaz: "Całuj, by zabić!". Dzisiaj jest inaczej. Każda policja świata ma specjalne oddziały, których celem jest pacyfikowanie tłumu. W krajach demokratycznych używa się do tego broni nie mogącej zrobić krzywdy. Jednak np. w Afryce albo Indiach nadal stosuje się, zamiast specjalnie przygotowanych pałek, sjambok lub lathi. Ten



pierwszy to bat ze skóry hipopotama, drugi to kawałek bambusa z metalową końcówką. Solidny cios takim sprzętem jest mniej "przyjemny" niż klasyczna pałka. Rola oddziałów "riot control" jest coraz większa, np. po walkach na tle etnicznym na przedmieściach Paryża, francuska policja (na foto) przeszła dodatkowe szkolenie. □ [dżujo]

WERDYKT Myszaq



7 8 8 **8-**

Zamieszki w mieście. Ty, policja, straż pożarna i medycy. Brakuje tylko dziennikarzy TVN.

PLUSY	MINUSY
▲ inne siły porządkowe	▼ uproszczenia w oprawie
▲ różnorodne misje, klimat	▼ czasem trochę schematów
▲ używane tarczy	

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 8 | 18 | JUŻ JEST

EIDOS
ROCKSTEADY S
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Cold Winter
Fight 'em Fighters

singstar® Rocks!



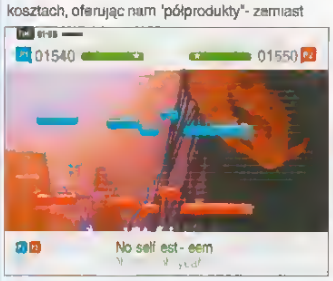
Tu we jest kolejna domena jecka SingStara! Tym razem będziemy pisać o seksie, narkotykach, rock'n'roll'u - dopóki nadzorca boiska nam nie zabroni

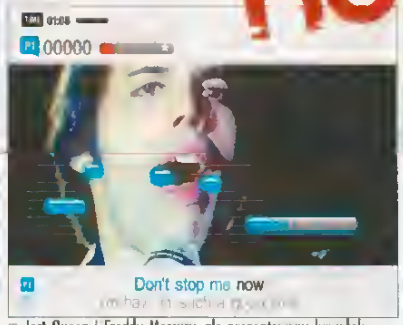
Walka z systemem - oto esencja rocka (no, do tego dochodzą jeszcze groupies). My też postanowiliśmy obalić panujący ustrój. Założyliśmy stosowne skórzane kurtki i okulary - pora działać. Sony po raz piąty dostarcza nam bez wątpienia najlepszą domową wersję karaoke. To już prawdziwa saga i pełen mainstream, tymczasem rock nie lubi komerchy. Chyba zresztą samo Sony jest zmęczone tą serią, gdyż do współtworzenia piątej części zaproszono firmę Kuju (odpowiedzialną m.in. za 2 i 3 część EyeToy Play). Dobra, dosyć tego nudzenia, kopiemy perkusję, rozwalamy gitarę i bierzemy mikrotony w dłoń - a tu czeka nas mały szok.

Światowa muzyka już dawno podzieliła się na specyficzne gatunki, jednak gra pokroju SingStara ma być produktem dla wszystkich. A tu co? Odpalamy tryb na dwóch, probujemy wybrać piosenkę i mamy dylemat - nie ma co śpiewać! Po zlokalizowanej wersji SingStar 80s pragnęliśmy czegoś więcej - brak polskich kawałków w nowej edycji gry bardzo razi. Do tego weźmy pod uwagę fakt, że większość dostępnych utworów stanowią kompozycje niszowych, amerykańskich zespołów, o których w naszym kraju słyszeli tylko nieliczni fani dokonań amerykańskiej sceny rockowej i punkowej. Kawałki są "na jedno kopyto", pozbawione finezji i odpowiedniego przytupu, a do tego jeszcze irytują bzdurnymi tekstami. Ile można wydzierać się o pryszczach na klacie i wypłakiwać do mikrofonu z powodu nieudanego związku? Mieliśmy nowej gry dość już po 10 minutach, kiedy zaliczyliśmy wszystkie warte uwagi kawałki (m.in. "Song 2", "Smoke on the Water", "Do You Want To" czy "Come As You Are"). W poprzednich odsłonach gry przynajmniej 1/3 kompozycji stanowiły dobre licencjonowane kawałki. Tutaj wyraźnie developerzy poszli po kosztach, oferując nam 'półprodukty'- zamiast bulić grubą kasę za "We Are The Champions" Queen, autorzy wykupili za mniejsze pieniądze prawa do mniej znanego "Don't Stop Me Now". Jaki z tego wniosek? Cena gry nie koresponduje z tym, co ma ona do zaoferowania. Dodatkowo utwory są dość trudne i wymagające pod względem wokalnym. Mimo bogatego doświadczenie wyniesionego z klubów karaoke mieliśmy momentami spora problemy, by wykonać niektóre "szlagiery". Indie rock i alternatywa nie sprawdzają się w grze tego typu, szczególnie jeśli mieliście do czynienie z Guitar Hero, gdzie te gatunki muzyki pasowały wręcz idealnie!

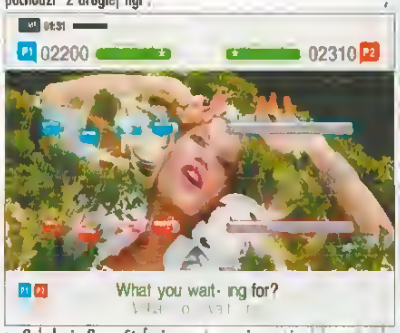
Chociaż w recenzji każdego SingStara (z wyjątkiem części pierwszej) głównym zarzutem był brak ścieżki kariery twórcy SingStar Rocks! - niczym gwiazda rocka - upierają się przy swoim lenistwie i kariery nie dorzucili. Tak więc pozostaje śpiewanie ze znajomymi. Tryb multi jak zawsze rządzi. Autorzy tym razem pomyśleli o opcji nowego losowania piosenki, jeśli te wybrane przez konsolę nie będzie nam pasowała. Bardzo dobrze, gdyż często grające osoby miały wielkie pretensje do posiadacza konsoli, że on "wybrał" taką piosenkę (ilość nowych losowań jest ograniczona). Jednak ta gra nie spodoba się kolezence z pasemkami na włosach, która piszczy na widok Robbiego Williamsa, przez co mamy do czynienie z niszowym multiplayerem, czyli zaprzeczeniem idei zabawy w kilka osób. A rock ma być przecież dla wszystkich, nie tylko dla przeżywających egzystencjalne problemy nastolatków. Zresztą nawet i niektórzy z nich nie będą tego chcieli (umieli?) zaśpiewać.

O ile wcześniejsze części SingStara można porównać do popularnych i masowych stacji radiowych, które terroryzują słuchaczy oklepanymi kawałkami, tak nowa część sagi jest nocną audycją w jakimś regionalnym radiu, gdzie pasjonat rocka puszcza undergroundowe kawałki. Jeśli nie kochasz tego gatunku muzyki, a nie masz doświadczenie z poprzednimi odsłonami - poszukaj ich. My, chociaż rocka mamy we krwi, jesteśmy rozczarowani. Co dalej? SingStar Country, a może SingStar Progressive Chillout? Kończymy nasz koncert i idziemy przywitać się z groupies ☐





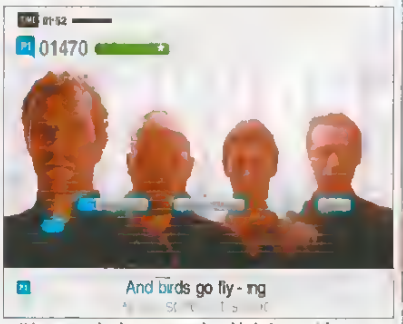
Jest Queen i Freddy Mercury, ale prezentowany kawałek pochodzi "z drugiej ligi".



Oglądanie Gwen Stefani sprawia przyjemność - śpiewanie jej kawałka niestety już nie



Kurt Cobain i "Come as You Are", jeden z plusów tej edycji - chcemy więcej Nirvany!



Uderzanie w kankretny gatunek to błąd. Gra musi być uniwersalna - sugerujemy SingStar Lata 90

LISTA TRACKÓW

1. Bloc Party - Banquet
2. Blur - Song 2
3. Bowling For Soup - 1985
4. Coldplay - Speed of Sound
5. Deep Purple - Smoke on the Water
6. Franz Ferdinand - Do You Want to
7. Gwen Stefani - What are You Waiting for?
8. Hard Fi - Hard to Beat
9. Hole - Celebrity Skin
10. Jet - Are You Gonna Be My Girl
11. Kasabian - Club Foot
12. Keane - Everybodys Changing
13. Kings of Leon - The Bucket
14. KT Tunstall - Black Horse and the Cherry Tree
15. Maximo Park - Apply Some Pressure
16. Nirvana - Come as You are
17. Queen - Don't Stop Me Now
18. Queens of the Stone Age - Go With the Flow
19. Razorlight - Somewhere Else
20. Snow Patrol - Run
21. Stereophonics - Dakota
22. The Bravery - An Honest Mistake
23. The Cardigans - My Favourite Game
24. The Hives - Hate to Say I Told You So
25. The Killers - Somebody Told Me
26. The Offspring - Self-Esteem
27. The Rolling Stones - Paint it, Black
28. The Scorpions - Wind of Change
29. The Undertones - Teenage Kicks
30. Thin Lizzy - The Boys are Back in Town



Czapka i okulary w stylu kapeli Scorpians (wersja z 1984)



Zaciśnięta pięść oraz stosowne okulary - walka z systemem trwa.

Było blisko

W sumie łatwiej powiedzieć, czego w SingStar Rocks! brakuje. W SingStar 80s autorzy przygotowali zabawną mini-gierkę Singsong, teraz jednak nikt nie przewidział tego typu atrakcji (a można było np. wrzucić konkurs na najdłuższe wydzieranie się do mikrofonu). Ale, jak wspomnieliśmy w recenzji, największą wadą nowego SingStara są kawałki. A wystarczyło dorzucić kilka tracków w stylu: AC/DC "Highway to Hell", Kiss "I Was Made For Lovin' You", Metallica "The Memory Remains", Rolling Stones "Satisfaction" i kultowe Dire Straits "Money for Nothing". Ocena polecałaby w garę z polskiej klasyki - np. "Autobiografia". Perfect czy coś Kazika. Oczywiście SingStar Rocks! doczekał się innych wersji regionalnych - w Australii mamy kawałki INSX i Men at Work (reszta to australijskie kapele). Zapewne problemy z niewystarczającą ilością tracków "rozwiążą się" przy SingStarze na PS3, gdzie będziemy mogli ściągnąć dodatkową muzykę – oczywiście płacąc za to. ☐ [dżoju]

WERDYKT Mazziega i Dżoju

2 6 7 6 **6**

Rock is dead? Nie dość, że znowu to samo, to jeszcze w najgorszym wydaniu w historii serii.

PLUSY
- dobre dla fanów rocka

MINUSY
- brak polskich kawałków
- niszowy OST
- znowu nie ma kariery

SONY SCEE SINGSTAR GRY PODOBNE Karaoke Revolution

OCENY: NAJK 7 SENTINEL 7 1-2 GRACZY, ONLINE: - 12+ JUŻ JEST

DANCING STAGE MARIO MIX

CENA ZESTAWU: 240 zł



Mata i seria Dancing Stage właśnie dostały zielonego grzybka 1UP. Konami i Nintendo pokazują, że GC może mieć dobre i oryginalne DDR.

Mario robił już wszystko, sto razy ratował świat, zaliczył wszystkie księżniczki, doczekał się adaptacji filmowej i serii animowanych. Pojawił się nawet w nieoficjalnej wersji XXX Mario Bros. zatytułowanej Super Homio Bros! Nadeszła pora, by najbardziej znani bracia na naszym padole pojawili się na parkiecie i zrobili kilka funky moves. Nintendo doskonale wiedziało, za tylko "ojcowie założyciele" kultowej maty mogą podołać takiemu zadaniu - teraz dzięki Konami sami będziemy mogli skakać niczym Mario w swoim Mushroom Kingdom. Lewo, lewo, dół, góra - nie można zrobić nic nowego w grach tanecznych? Bzdura!

Nintendo tradycyjnie zdecydowało się błysnąć innowacyjnymi rozwiązaniami, wprowadzając do oklepanego pomysłu tak potrzebny powiew świeżości. Wśród korzystnych zmian pojawił się tryb przygodowy, który tłumaczyć ma sens zmagań Gracza na macie. Historia jest bajkowa, nieco "cukierkowa", ale nie brak w niej tradycyjnego dla Wielkiego N humoru oraz lekkiego, nie nachalnego dydaktyzmu. Kolejną ciekawostkę stanowią mini-gierki (w sumie 13), które w pomysłowy sposób wykorzystują potencjał tkwiący w macie - od prostych zmagań polegających na zbieraniu monet, po okładanie młotkami (za pomocą strzałek na macie) wyskakujących z rur Goombasów. Zdecydowanie matę możemy zaliczyć do produktów z górnej półki, gdyż wykonana jest niezwykle starannie i solidnie. Wygodna, wytrzymała oraz przestronna, pozostawia w tyle wiele konkurencyjnych produktów tego typu, zapewniając wysoką jakość zabawy.

Jeśli nie mieliście dotąd do czynienia z matą, Mario Mix małymi krokami wprowadzi Was w świat konsolowego tańca. Gra jest stosunkowo prosta i pozwala na kilkuetapową naukę, stopniując poziom trudności. Nintendo zdecydowało się odejść od mainstreamowych kawałków pop i disco na rzecz motywów melodycznych znanych z serii tytułów o [illegible] odach dwójki hydraulików. Utwory ze słynnej platformówki zmiksowano, nadając im dyskowego flowu i odpowiedniego przytupu. Mimo całego szacunku do japońskiej firmy stwierdzamy, że konkurencyjne produkty na PS2 oferują znacznie ciekawszy wachlarz piosenek. Oldskulowe utwory szybko się nudzą i brak im przebojowości, która zachęcałaby do wytrwałych ćwiczeń na macie. Oczywiście nabierając właściwego dystansu do tego tytułu oraz zapraszając do zabawy kumpla (tryb split-screen na dwie maty) można z niego czerpać bardzo dużo frajdy, co zresztą widać na załączonym do recenzji zdjęciu z redakcyjnych testów.



■ Jedna z mini gierek polegająca na klepaniu Goombasów - dodatkowe tryby gry to coś więcej niż tylko zapchajdziura

Jeśli nie przeszkodzi Wam widok kręcącego pupą Mariana (na lecących w tle animacjach) i wtórującemu mu w tym Luigiego, gra może posłużyć jako narzędzia do podniesienia własnej kondycji za sprawą wbudowanego trybu treningowego (liczenie spalonych kalorii itd). Dla nas jednak tańczący jak baletnica Marian był jednak zbyt hardkorowy i z pewnością obraz ten pozostawi trwały uraz w naszej psychice.

Na koniec jednak zadajmy sobie najważniejsze pytanie: czy Mario Mix "daje radę" jako party game? No właśnie, jest różnice między uniwersalnymi produkcjami Sony 'dla wszystkich", a atmosferą Nintendo. Ujmijmy to tak:

Śpiewanie kawałka "Like a virgin" z sympatyczną koleżanką w grze SingStar - COOL.
Tańczenie w dziurawych skarpetkach w takt muzyki z pierwszego etapu Super Mario Bros 2 - NOT COOL.

Konami wykonało swoją misję prawdłowo, ale - poprzez słaby OST i specyficzny klimat - dostarczyło produkcję szalenia niszową, która trafi tak naprawdę tylko do fanów Big N i najmłodszych widzów. Kto jednak da się wciągnąć i oczarować (?) przesłaniu towarzyszącemu końcówce gry, będzie zadowolony z zakupu. A jakie to przesłanie? Pokój oraz harmonia poprzez muzykę - i teraz wszystkie dzieci biorą się za ręce i śpiewają "We are the world, we are the children". Moment, lepiej trzymajmy Jacksona z daleka od tej gry. □

▼ Gra próbuje uczynić z Mario prawdziwego 9 boya - a on woli grzybki













Protoplasta maty Konami

Konami na trwałe wbiło się w świadomość Graczy dzięki swojej innowacyjnej macie i serii DS. Ale już w 1987 r. Big N wypuściło do NES-a gadżet o nazwie Nintendo Power Pad. Wystarczy jedno spojrzenie na zdjęcie i widzimy podobieństwa: sprzęt rozkładany jest na ziemi, gramy przy użyciu nóg, a mata ma kilkanaście pól do "wciśnięcia". Każde z pól "maty" odpowiadało przyciskom na padzie, jednak grania w normalne tytuły z biblioteki NES-a mijało się z celem. Dlatego też przygotowano 6 specjalnych gier na czele z Family Trainer będącym grą lekkoatletyczną. Tak, Nintendo już wtedy próbowało sprzedać pomysł na grę pomagającą zrzucić wagę. Nic więc dziwnego, że "mata" w Europie nosiła nazwę Family Fun Fitness. □ [dżujo]



WERDYKT Mezzinga i Dżujo

5 6 7 **7**

Mata na GaCka ma swój urok, ale na widok skaczącego Mario niektórzy zwymiotują

PLUSY	MINUSY
▲ tryb fabularny	▼ słaby OST
▲ mini-gierki	▼ nie dla wszystkich

NINTENDO
KONAMI STUDIOS
MUZYCZNA
GRY PODOBNE
Dancing Stage (seria)
Power Urban Dance

OCENY: MANIA

1-2 GRACZY, ONLINE: -

3+

JUŻ JEST





FINAL FANTASY XI

ONLINE

Kilkaset questów, blisko dwa tysiące NPC-ów, dziesiątki tysięcy Graczy na serwerach - w tej recenzji jestem w stanie jedynie skubnąć kawałek wylewającego się z Final Fantasy XI bogactwa.

to i doczekaliśmy się pierwszego MMORPG-a w historii Xboxa 360. Jest to też jednocześnie pierwsza część serii Final Fantasy, która ukazała się na konsoli Microsoftu. Premiera wersji na trzystasześćdziesiątkę to w praktyce również pierwsza okazja do zagrania w FFXI. Gra ukazała się na PlayStation 2 dawno temu (recenzja w PE#90), ale Europejczykom nie dane w nią było poszarpać (kto naprawdę miał ochotę, był zmuszony grać na PC). Pewną rekompensatą jest wrzucenie na płytkę trzech dodatków, które Gracza pecetowi i peesdwójkowi musieli dokupować osobno (Chains of Promathia, Rise of the Zilart, Treasuers of Aht Uhrgan). Po żmudnym, kilkugodzinnym procesie "przygotowawczym" (patrz ramka) mój elfeański Red Mage w końcu ocknął się w San d'Oni.

Pierwsze wrażenie - gdzie jestem i co zrobić w pierwszej kolejności? Musisz wiedzieć, że świat wykreowany na potrzeby FFXI jest przeogromny. Składa się z trzech podstawowych miast (możemy wybrać, w którym zaczniemy przygodę) i przeogromnych połaci terenu do eksploracji: lasów, wyżyn, pustyni, kanionów, jaskiń, grobowców... Ale świat tej gry tworzą przede wszystkim ludzie. Tysiące Graczy z całego świata, którzy po przyłączeniu się do wspólnoty - nieważne, czy grają na PS2, Xboxie 360 czy pececie - wspólnie wykonują questy, walczą z przeciwnikami, handlują przedmiotami czy stają się najsłynniejszymi kowalami w świecie gry. Jeśli nigdy nie grałeś w MMORPG, być może cały czas znajdujesz się pod wpływem kilku mitów - że walczą ze sobą (tu nie ma takiej możliwości, pojedynki toczy się z zamieszkującymi Vana'diel przeszkadzajkami) i że wszyscy znajdują się w jednym świecie (też nieprawda: serwerów jest kilkanaście i przeniesienie się do innego jest bardzo trudne - można tego dokonać za pomocą tzw. World Pass, tyle że wtedy trzeba od początku rozwijać swą postać).

Wybór rasy i profesji determinuje to, w czym będziesz najlepszy. Do wyboru jest pięć ras - Hume, Elvean, Tarutaru (we wszystkich trzech przypadkach obojga płci) oraz Mithra i Galka. Podstawowych profesji jest 6 (Wemor, Monk, White Mage, Black Mage, Red Mage, Thief), przy czym każda z postaci może mieć też tzw. "podprofesję". Wspomniane wcześniej dodatki do gry rozszerzają paletę możliwości o tak ciekawe specjalizacje, jak Dragoon (bohatera wspomagać może w walce wytresowana wyverna), Blua Mage czy Corsair. Z początku najlepiej skupić się na wykonywaniu drobnych questów dla NPC-ów (mieszkańcy sterowani przez AI), poznawaniu otoczenia i eksplorowaniu co najwyżej przylegających do miasta zakątków. Gre jest bowiem sprytnie skonstruowana, według powiedzenia "im więcej w las, tym więcej drzew" - im dalej od zamku, tym większe szansa na napotkanie trudnych przeciwników. Zdobywanie kolejnych leveli doświadczenia przychodzi jednak z trudem, stąd nawet przez kilkanaście godzin można nie wyściubiać nosa poza najbliższe otoczenie.

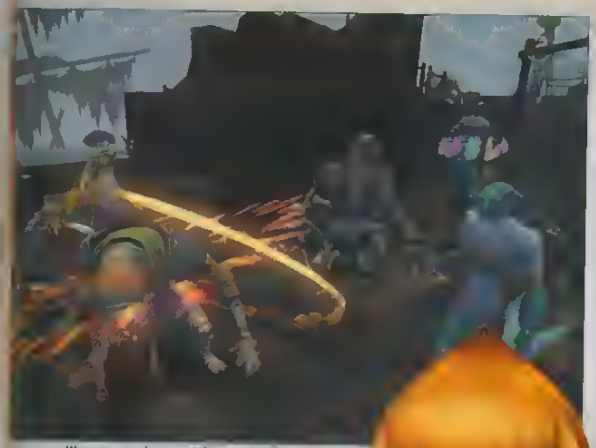
Po opanowaniu prawideł rządzących światem warto rozejrzeć się za drużyną. Pomykając w zwartej ekipie dużo łatwiej poradzić sobie z bardziej wymagającymi rywalami, pod warunkiem, że współpraca jest zorganizowana i oparta na umiejętnym wykorzystaniu profesji. Każdemu teamowi przyda się typowy, bazujący na sile zekepior, Black Mege siekający ofensywnymi czarami i healer, uzdrawiający gdy tylko zajdzie taka potrzeba. Na dokładkę złodziej i uniwersalny Red Mage, biegły zarówno w mieczu, jak i czarach wszelkiego typu (których jednak uczy się wolniej od "wyspecjalizowanych" magów). Grupy mogą zawierać sojusze z innymi ekipami, łącząc się w obliczu starć z naprawdę potężnymi stworami. Specyfika zabawy online ma to do siebie, że zwierzenia o czki u boku znajomych niosą ze sobą nieznany wcześniej smak - cudowna sprawa.

Ale można też spędzić w Vane'diel kilkadziesiąt godzin nawet nie dotykając miecza. Gra oferuje wiele innych etrakcji, w których można zasmakować na tyle, by już nigdy nie zapuszczać się w knieje celem przetrzepania skór kilku goblinom. Można zostać drwalem, garbarzem (nie, nie grabarzem), alchemikiem czy kucharzem, wykorzystując swe umiejętności do zarabiania sporych sumek pieniędzy. Można też łowić ryby, szukać szlachetnych kamieni w kopalniach, a po przejściu intensywnych przygód... zostać domatorem, kupując meble do swego domu i zajmując się pielęgnacją ogródka. Każde z zajęć wiąże się ze sporymi nakładami - wykonanie np. pancerza wiąże się ze zdobyciem odpowiednich składników (skóry jakiegoś zwierzęcia, destylowanej wody itd.), które najpierw trzeba zdobyć lub kupić. Udana synteze dodeje nam punktów w danej specjalizacji, a im ich więcej, tym bardziej złożone eksperymenty możemy przeprowadzać. Gotowy produkt można użytkować sami, wystawić na "podręczny bazar" (obok ksywki naszej postaci pojawia się stosowna ikonka, a każdy Gracz może spróbować kupić od nas przedmiot) lub aukcję, gdzie można często uzyskać naprawdę niezłą cenę. Wszystkim rządzą znane z rzeczywistości prawa popytu i podaży. Niektórzy rezygnują z przemierzania krain z orężem w dłoni, skupiając się na wytwarzaniu coraz bardziej wartościowych akcesoriów i wcale się nie dziwię, że czerpią z tego satysfakcję - sam cieszyłem się jak dziecko, gdy w końcu udało mi się zebrać potrzebne przedmioty i wykonać swoją pierwszą syntezę.

Wróćmy jednak do walki. Jak już napisałem, level-upowanie jest tu procesem długotrwałym, zwłaszcza że aby zarobić zadowalającą liczbę Exp, należy walczyć z coraz silniejszymi stworkami. A łatwo nie jest. Będziesz przeklinał na czym świat stoi, gdy zginiesz z łapki króliczka albo racicy niewinnie wyglądającej owieczki. Po śmierci restartujesz w Home Pointcie (jest ich wiele, najczęściej na obrzeżach lokacji) i tracisz nieco doświadczenia. Przeszkadzajki wykazują się swoiście rozumianą inteligencją - o ile nietoperz czy krab nigdy nie zaatakuje pierwszy, tak goblin czy ork już owszem.

Uroki zabawy

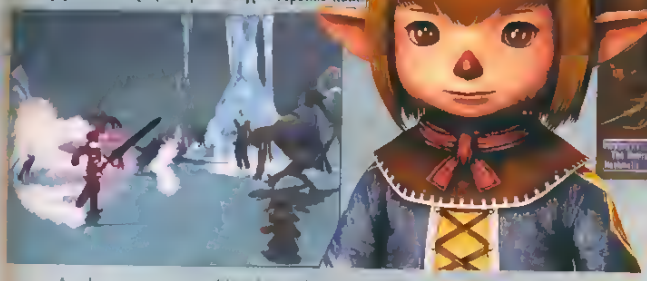
By bawić się w FFXI, nie trzeba mieć wykupionego abonamentu Xbox Live Gold, należy za to uiszczać comiesięczną opłatę (pierwszy miesiąc jest darmowy) w wysokości 12,95 dolarów/euro (lub 8,99 funtów) plus ewentualne opłaty stałe za dodatkowe postaci którymi gramy. Zanim postawimy pierwszy krok w Vana'diel, czeka nas żmudny proces instalacji, rejestracji i updata'ów, który rozciąga się w czasie na wiele godzin. Zaczynamy od zainstalowania na twardym dysku programu PlayOnline Viewer. Krok drugi to pobieranie aktualizacji. Potem mamy rejestrację w wielu postaciach - tworzenie konta pocztowego, wpisywanie kodów rejestracyjnych na grę i każdy dodatek z osobna, wypełnianie ankiety (to na szczęście można pominąć), wreszcie przejście do własnego profilu na PlayOnline. Koniec? Nie, bo potem instalujemy sobie jeszcze samą grę. Jeszcze tylko stworzenie własnej postaci i możemy przystąpić do eksploracji. Uff... ☐ [koso]

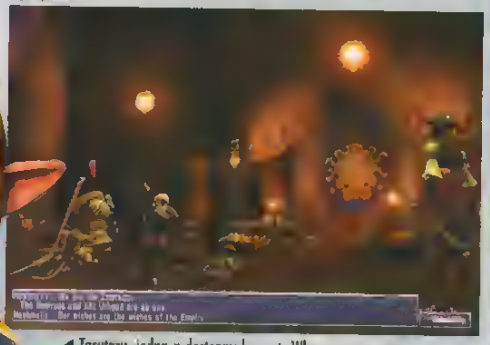


▲ W grze spotykamy wielu przeciwnikow znanych z poprzednich części, ale przeważają ci zupełnie nowi



▲ Ups, drużyna wybita, MP się skończyło, a i HP bliskie zera... No cho tu, chip-chip-chip...!





◀ Tarutaru, jedna z dostępnych ras. Sympatyczne, słodkie i idealne do rzucania czarów - mag jak się patrzy

▲ Wbrew pozorom gra ma fabułę, stanowiącą bazę dla misji, questów i innych przygód w świecie Vana'diel

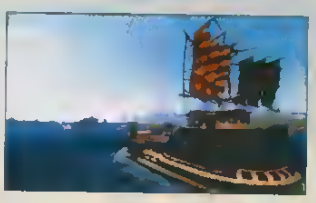
A gdy na pomoc przybiegnie mu kompan, może się zrobić niewesoło. Po rozpoczęciu walki kamera łockuje się na przeciwniku, a starcie odbywa się w real-time'ie, przy czym wykonanie każdej czynności zabiera trochę czasu. Przebieg walki jest szczegółowo opisywany w ukazywanych na ekranie komunikatach, dzięki czemu wiemy, ile zabrałiśmy wrogowi HP, jaki czar na nas rzucił itd.

Interakcja z innymi członkami finałowej społeczności odbywa się za pomocą klawiatury (brakuje niestety obsługi headsetu). No właśnie - ręka do góry, kto specjalnie do X360 kupił klawiaturę USB. Wpisywanie tekstów z pada jest możliwe, ale strasznie niewygodne. W ogóle obłożenie kontrolera nie jest takie, jak można by oczekiwać. Zabrakło rozsądnych skrótów, co przy jednoczesnej walce, rzucaniu tekstów do znajomych i segregowaniu przedmiotów jest etrasznie kłopotliwe. Dlatego jeśli po miesiącu darmowego użytkowania FFXI zapragniesz kontynuować przygodę, koniecznie zaopatrz się w klawiaturę.



▲ Niejeden raz przystaniesz i będziesz podziwiał krajobraz. Zwłaszcza gdy tak pięknych widoków doświadczysz po 100 czy 200 godzinach szarpania

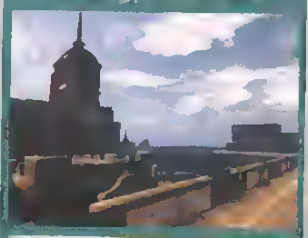
To nie koniec elementów, które w produkcji Square Enix dokuczają. Odstrasza ślamazarne tempo poruszania się naszej postaci, co przeszkadza przede wszystkim w miastach, gdzie odległości do pokonenia są całkiem spore. Dobrze chociaż, że doczytywanie danych ma miejsce jedynie przy przechodzeniu między lokacjami (wchodzenie do budynków odbywa się bez jakiegokolwiek loadingu). Co zaś się tyczy wrażeń słuchowych, odnotowałem niespotykaną rzecz - po kilkunastu godzinach słuchanie 3-4 podkładów muzycznych (z reguły przypada jeden na lokację), wcale nie miałem ich dość. Bardzo fajnie pobrzmiewają dudy, a wszystkie utwory mają charakterystyczny, średniowieczno-renesansowy feeling, jakby wydobywały się spod pełców zręcznego minstrela.



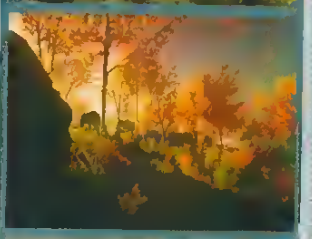
Final Fantasy XI ma już 4 lata na karku, co niestety widać po oprawie graficznej. Widać, że producent nie przyłożył się specjalnie do stworzenia oprawy godnej Xboxa 360. Jest schludnie i przejrzyście, ale surowo, otoczenie jest szaro-bure, środowisko nie zachwyca szczegółowością. Nie zapominajmy jednak, że jest to gra przeznaczone tylko i wyłącznie do zabawy online, zatem nie musi zachwycać wizualiami. Cieszy fakt, iż bez problemu da się szarpać na Neo 512, chrupnięć doświedczając jedynie przy większym nagromadzeniu postaci na ekranie.

Nota w oceniaczce może sugerować, że jestem zawiedziony jedenastym Finałem. Nic bardziej mylnego - obiektywnie uwzględniam fakt, iż względem kilkuletniej wersji na PS2 praktycznie niczego tu nie dodano, a także biorę pod uwagę kilka wad i niedociągnięć. Jeśli nie miałeś wcześniej do czynienia z tym MMORPG-iem, możesz dodać do oceny jedno oczko. Jednak zanim zdecydujesz się na postawienie pierwszego kroku w Vana'diel, musisz się przygotować. Wyczyść skrzynkę z numerami znajomych w telefonie. Odinstaluj Gadu-Gadu. Nabaw się jakiejś tropikalnej choroby, która przez kilka miesięcy nie pozwoli Ci na naukę i pracę. Ta gra wciąga z potężną siłą, znacznie większą niż jakikolwiek tytuł przeznaczony do szarpania w singlu. Ja przez ponad 60 godzin obcowania z FFXI odkryłem ledwie cząstkę, niewielki fragment ogromu tego świata, ale jestem gotowy na więcej - Ciebie również zapraszam do wzięcia udziału w tej niesamowitej przygodzie! □

Magia odkrywania















■ Cudowne pory dnia i nocy, różne warunki atmosferyczne i niezliczone ilości obszarów - jednaosty Final zachwyca bogactwem przyrody i świata. Dusisz tropikalny posmak dżungli Yuhtunga, urok rybackiej wioski Kazham, wakacyjny klimat Bibiki Bay (przypominającej nieco Besaid z FFX) i potężny w leśnej głuszy Mamook. Przecudowny design!

WERDYKT Kosa

6 7 9 **8**

Potężne doznanie online! Szkoda tylko, że wersja na X360 nie doczekała się ulepszeń.

PLUSY	MINUSY
▲ przeogromny świat	▼ "surowa" wersja na X360
▲ olbrzymia ilość możliwości	▼ klopotliwe obłożenie pada
▲ klimat rozgrywki online	▼ nie wykorzystuje headsetu

OCENY: SENTINEL 8

ONLINE: 2-10000+

12

Online

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX

MMORPG

GRY PODOBNE

Phantasy Star Online

Everquest

JUZ JEST

POCKET

• GBA • PSP • DUAL SCREEN • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

PIGUŁA

NINTENDO DS

Nintendo podało datę premiery DS Lite w Europie. Konsolka trafi do sklepów już 23 czerwca i kosztować będzie 129 euro. [kilu]

W Japonii ogłoszono listę najpopularniejszych gier ubiegłego roku fiskalnego (28.03.2005 - 26.03.2006). Na pierwszym miejscu znalazł się Animal Crossing DS, który przyciągnął aż 2,34 mln Graczy. Tuż za nim uplasował się Final Fantasy XII (2,05 mln kopii). Kolejne miejsca zajęły Nou wa Kitaeru Otono no DS Training (czyli nic innego, jak opisywany obok Brain Training) i jego sequel oraz Mario Kart. Sprzedaż sprzętu w Japonii przedstawiała się następująco: DS - 4,32 mln egzemplarzy, PSP - 2,07 mln (dla odmiany w USA i Europie to PSP cieszy się nieco większą popularnością), PS2 - 1,77 mln, GBA SP - 600 tys., GB Micro - 480 tys., DS Lite - 380 tys. (czyli wszystkie, jakie do tego czasu trafiły na rynek), GC - 240 tys. oraz X360 - 120 tysięcy sztuk. W 2005 roku osiem gier przekroczyło w Japonii liczbę miliona sprzedanych egzemplarzy. W stosunku do poprzedniego roku rynek zmniejszył się o 7,9%, jednak całkowite zyski zwiększyły się o 0,8%. Ilość sprzedanych konsol przekroczyła 10 milionów, co oznacza wzrost o 23,2%. Zyski zwiększyły się o nieco więcej, bo o 28,7%. Ogólna liczba sprzedanych w tym roku w Japonii DS-ów przekroczyć powinno 10 milionów. [kilu]



Koji Igarashi pracuje nad kolejną częścią dzieła swojego życia - nową Castlevanią! Gra nosić ma podtytuł Portrait of Ruin. Jej akcja dziać będzie się w czasach i realiach II wojny światowej (!). Do wyboru będą dwie postacie - łowca Jonathan Morris i młoda czarodziejka Charlotte Drlean - między którymi, jeśli wierzyć zapowiedziom, będziemy mogli przełączać się podczas zabawy. Inną nowością ma być system przywoływania demonów. Data premiery gry nie jest póki co znana. [kilu]

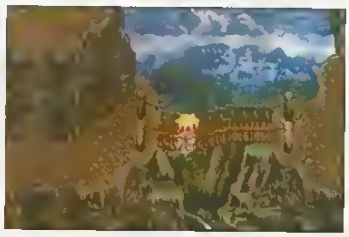
Nad ciekawą grą pracuje dla Nintendo team Red Entertainment (Sakura Taisen). Project Hacker (wcześniej znany jako Detect Hack) ma być przygodówką, której celem będzie rozwikłanie dokonanego w Sieci przestępstwa. Gra oferować ma ciekawą fabułę i szereg typowo "hakerskich" zagadek (łamanie haseł, szukanie błędów w programie...), z których każdo wykorzystywać mo atrybuty DS-a. Gra rozwijać ma zdolności dedukcyjne i analityczne Graczo. Premiera odbędzie się najwcześniej jesienią. [kilu]

Japonia przygotowuje się na pierwszą dużą falę gier na podstawie różnych anime, których dużo ilość było w KKW jednym z głównych powodów ogromnej popularności GBA wśród najmłodszych Graczy. Pierwszą z nich będzie przygotowywany przez Sega Kouchuu Dusho Mushi King. Greatest Champion o na Mchi 2, kontynuacja RPG z GBA, stworzonego na podstawie serii Mushi King. Kolejna to przygodówka od Marvelous Interactive, Majime ni Fumajime Koiketsu Zoroni Kyoufu no Tokoroboko Trzecia z gier to Idaten Jump DS - połączenie gry fabularnej z wyścigami rowerów górskich, którymi kierować będziemy za pomocą stylusa. Ostatnio z gier, zręcznościowa Zoid Dash bazuje nie na anime, lecz rozpoznawalnej r u nos serii zabawek ZOIDS marki Takara/Tomy. Gry ukażą się latem, wyłącznie w Japonii. Tymczasem wśród starszych Graczy w KKW rekordy popularnosci bije obecnie RPG Mother 3 wydany na GBA. [kilu]

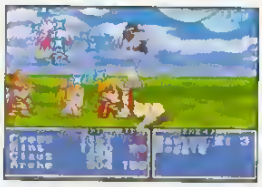
Superman wraca nie tylko na srebrny ekran. Podczas gdy Bryon Singer dopieszcza kinową wersję Superman Returns (a producenci już myślą nad kontynuacją filmu, planowaną na 2009 rok), Electronic Arts zamierza wydać na DS-a (i - jak znam życie - na każdą inną platformę do gier) elektroniczną wersję najnowszych przygód reportera po godzinach. Efekt końcowy tej iście wybuchowej mieszanki poznamy prawdopodobnie już pod koniec czerwca. Developerem gry jest Tiburon, znany dzięki seriom NASCAR, Madden i DS-owej wersji Goldeneye. [kilu]

Pocket rośnie w siłę! Takiej liczby recenzji nie mieliśmy chyba nigdy i pewnie już długo mieć nie będziemy. Wszystko "dzięki" polityce Nintendo, które często opóźnia wydanie w Europie gier dostępnych dla reszty świata od miesięcy. To dlatego opisujemy czasem tytuły, których jeszcze nie znejdziecie w sklepie za rogiem. Gorzej, ze często i po europejskiej premierze ciężko dostać u nas niektóre z nich. Cóż, zdaniem dystrybutora Nintendo dostawy dla Polski są ograniczone, często więc polegać możemy jedynie na prywatnym imporcie. Dużo lepiej jest z Sony - spora część dużych sklepów ma w ofercie nawet całkiem świeże tytuły. (...) Jak wiecie, w chwili gdy bieżący numer przygotowywany był do druku, w USA miało miejsce jedno z największych wydarzeń w branży - targi E3. Mimo to udało mi się zebrać do „Piguły" sporą ilość materiału, który z pewnością wciąż jest aktualny (chwała wydawcom, którzy często jeszcze przed imprezą prezentują swoje produkty). Ratchet, Ace Combat .. Możliwe, że za miesiąc równie dobrych informacji będzie dużo więcej! ☐ [kilu]

TALES OF PHANTASIA



Oto wyszła nowa, świeżutka pozycja z rodziny "Tales of...". Skoro tak, to wiadomo, że jest w niej Jakość Namco i nie ma nawet co czytać tej ramki, tylko biec do sklepu po swoją kopię - ja też z początku tak zareagowałem na wieść o wydaniu Tales of Phantasia na kochanego i wiernego GBA. Jakże się zawiodłem, kiedy okazało się, że owszem, gra jest z interesującej nas rodziny, ale to tylko remake, w oldschoolowym stylu. Ludziska, to przeróbka za SNES-a, z 1995 roku!



Razi trochę grafika. Na SNES-ie było jakoś lepiej, ale można przyjąć, że na pewno nie ma co oczekiwać poziomu Golden Sun. Gameplay to cały czas solidny i dynamiczny system walki opary na 2D sprite'ach pokazanych z boku, jak w bijatykach. Atakuje się przyciskając jeden przycisk, specjalwygary wklepuje się kombinacjami trochę przypominającymi np. Street Fightera. Są dwa problemy z walkami: jest ich zbyt wiele. Co kilka kroczków w lochu, co kilka sekund. Random encountery rozwalają przyjemność z tej gry. Drugi kłopot to opóźnione reakcje chłopków na nasze komendy, wymaga to przyzwyczajenia.

Na szczęście muzyczka jest porządna, tzn. uszy nie więdną, a fabuła wypada całkiem interesująco. Znowu ratujemy świat i to jest oś historii, ale podobnia jak w popularnym podówczas Chrono Trigarze, uzupełniona podróżami w czasie. Fajnie jest zobaczyć różne postacie, jak zmieniają się wraz z odejmowaniem/dodawaniem lat itd. Samych bohaterów, w liczbie pięciu, polubicie niemal od razu, bo fajne z nich chłopaki i dziołchy. W ogóle to cała gra zrobiona jest w konwencji igraszki z konwencją, lekko i przyjemnie. Jeśli zapomnimy o tych uciążliwych i dosyć trudnych walkach. Długość rozrywki to około 45 godzin - całkiem niezły wynik. Czy warto więc kupować ToP? Jeśli lubisz oldschool, to tak! ☐ [Zax]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT — NAMCO — RPG

6 7 7 — **7**

▲ fabuła ▼ walki, walki, walki

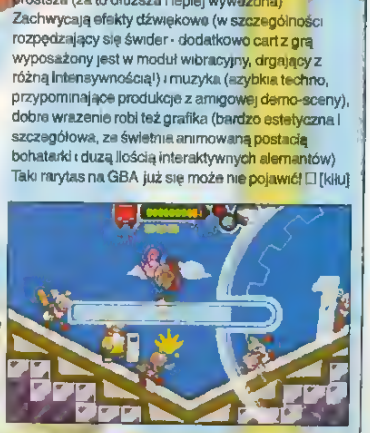
1 GRACZ

DRILL DOZER

Grupa Gamefreak znana jest obecnie dzięki serii Pokemon. Karierę firma zaczęła jednak od kilku zręcznościówek, wypuszczonych za czasów 8- i 16-bitowców. Pomysły, których wówczas nie wykorzystano, dojrzewały przez 10 lat, by w końcu zmaterializować się w postaci opisywanej gry.

Drill Dozar jest dość niezwykłą platformówką. Wcielamy się w niej w postać szefowej gangu złodziei, córki wielkiego bossa, zasiadającej za sterami niezwykłej machiny - masywnego, choć małego robota, wyposażonego w spory świder. Dzięki dużej ilości zastosowań tego ostatniego gra jest naprawdę wyjątkowa. Na początku każdego z lavali dysponujemy jedynie podstawową wersją "wiertary". Może się ona kręcić zaledwie przez kilka sekund, jest też stosunkowo słaba, by pokonać niektóre bariery. Dopiero po znalezieniu dwóch brakujących trybików możemy wrzucić drugi i trzeci bieg, dzięki czemu otworem stają niedostępne wcześniej przejścia (nie wszystkie - do tych wrócimy przechodząc grę drugi raz). W ciekawy sposób rozwiązano kwestię sterowania - trzymając L lub R rozpędzamy świdar w wybranym kierunku. Gdy pojawiający się wówczas na ekranie półprzezroczysty pasek stanie się wystarczająco długi - na chwilę puszczamy przycisk (odpowiedni timing gra w DD istotną rolę) i machina przechodzi na wyższy bieg. Używając różnych kombinacji klawiszy możemy robić uniki i niszczyć/wwiercać się w wybrane elementy otoczenia. Gra jest bardzo dynamiczna - przypomina pod tym względem Mega Mana lub dzieła grupy Treasure, od których jest jednak prostsza (za to dłuższa i lepiej wyważona).

Zachwycają efekty dźwiękowe (w szczególności rozpędzający się świder - dodatkowo cart z grą wyposażony jest w moduł wibracyjny, drgający z różną intensywnością!) i muzyka (szybkie techno, przypominające produkcje z amigowej demo-sceny), dobre wrażenie robi też grafika (bardzo estetyczna i szczegółowa, ze świetnie animowaną postacią bohaterki i dużą ilością interaktywnych elementów). Taki rarytas na GBA już się może nie pojawić! ☐ [kilu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT — GAMEFREAK — PLATFORMÓWKA

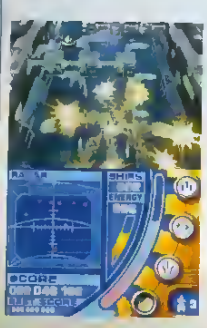
8 8 8 — **8+**

▲ pomysł starowania ▼ stosunkowo łatwa

1 GRACZ

Nanostray

Rozwój techniki sprawia, że niektóre, najbardziej ograniczone w założeniach gatunki gier, są - mimo szlochów ich wielbicieli - na wymarciu. Dotyczy to m.in. kosmicznych strzelanek (lub jak kto woli - scrollowanych space-shooterów), które co prawda wciąż się ukazują, jednak ich popularność poza Japonią jest niewielka.



Choć założeniami najnowszy twór niemieckiego teamu Shin'en nie różni się zbytnio od poprzednich dzieł firmy (Indion I i II z GBA), większa możliwości nowej konsoli pozwoliły na stworzenie gry na pozór nie odstającej od tego, co oferują najlepsze strzelanki konkurencji. W rzeczywistości różnic jest wiele, jednak o tym później. Pierwsza, co rzuca się w oczy, to maksymalnie dopracowana, trójwymiarowa grafika, pełna szczegółowych i pomysłowo zaprojektowanych obiektów, doskonałych tekstur i efektów specjalnych, a przy tym bardzo czytelna i ultrapłynna (zwolnienia są bardzo rzadkie). Kamera została umieszczona pod pewnym kątem, o ile rzadko problemy sprawia perspektywa, bardzo lubią natomiast wyskakujący z boku lub dołu ekranu przeciwnicy. Autorzy oddali do naszej dyspozycji cztery bronie (kazda z dopalaczem), między którymi przełączamy się wyłącznie za pomocą dotykowego ekranu. Wymaga to oderwania wzroku od akcji, zwykle w najmniej odpowiednim momencie. Dlaczego u licha nie można było w tym celu wykorzystać np. przycisku L?

Gra złożona jest z ośmiu plansz i trzech podstawowych trybów - Adventure (przejść raz i zapomnieć), Arcada (z możliwością wyboru planszy, idealny do ćwiczeń i poprawiania wyników,



które następnie opublikować możemy na stronie WWW gry) oraz najbardziej wymagający Challenge. Gdyby nie ten ostatni, gra powędrowałaby na półkę po dwóch godzinach. Nie pozwala na to cały szereg misji, w których wypełnić musimy konkretne zadania - przejść planszę bez utraty życia, zrezygnować z używania dopalacza do broni czy zdobyć odpowiednią ilość punktów. A tych jest tym więcej, im mniej strzałów oddamy podczas zabawy. Premiowane są też combosy, nie korzystanie z dopalaczy i "ręczne" zbieranie przedmiotów (standardowo możemy je przyciągać). Wszystko fajnie, tylko za to jest shooter i to strzelanie a nie jego unikanie powinno grać pierwsze skrzypce. Mamy więc wybór - przyjemna, acz bezcelowa demolka, albo żmudna parcie do przodu i liczenie każdego naboju. Gra oferuje tryb multiplayer, jednak z racji braku opcji cooperative to raczej tylko ciekawostka.

Mimo kilku kontrowersyjnych zmian, produkt Shin'en zalicza się do udanych. Czytelniku - sam oceń, czy opisane "innowacje" będą Ci przeszkadzać. [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT
MAJESTO ZRĘCZNOŚCIOWA
9 8 6
6+
przedłużona żywotność
system naliczania punktów
1-2 GRACZY (SINGLE CARD)

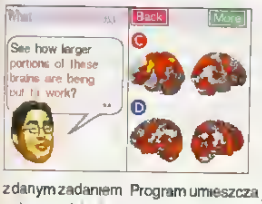
Prof. Kawashima's

Brain Training

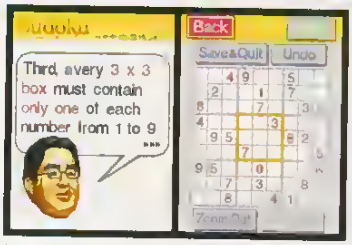
How Old is Your Brain?

Naukowcy do dziś do końca nie wiedzą, czym jest inteligencja i jak ją zmierzyć. Dowiedziono natomiast, że codzienna, rutynowe zajęcia typu czytanie gazet czy oglądania telewizji, jeśli nie są wparte czynnościami wymagającymi jakiegokolwiek zaangażowania, negatywnie wpływają na zdolności naszego umysłu - szybkość myślenia, zdolność kojarzenia, umiejętność koncentracji czy pamięć. Jak temu zapobiec? Wystarczy kupić DS-a!

Brain Training nie jest grą. To program treningowy, stworzony przez znanego japońskiego profesora neurologii Ryutę Kawashimę zajmującego się badaniem aktywności mózgu. Dzieło zawiera szereg łamigłówek pobudzających korę przedczołową. Ich regularne wykonywanie zdaniem Kawashimy pozwoli utrzymać umysł w dobrej formie. Oto przykładowe zadania:
- podawanie wyników prostych działań matematycznych. Do wyboru mamy pakiet 20 lub 100 przykładów,
- wskazywanie w kolejności (od najmniejszej do największej) układu 4 do 9 cyfr, na którego zapamiętanie mamy około sekundy,
- liczenie sylab w zdaniach,
- czytanie na głos (zdaniem profesora jedna z bardziej efektywnych metod ćwiczenia mózgu),
- mówienie, jakiego koloru jest wyraz oznaczający jakiś inny kolor (np. napisane czerwoną czcionką słowo "niebieski"),
- zapamiętywania, a następnie odręczna wpisywania 30 krótkich wyrazów,
- odpowiadanie na pytania związane z ilością wyświetlanych liczb spełniających określone kryteria ("ile jest żółtych osemek?")



Zadań jest dziesięć (z początku tylko w wersji Normal, później także Hard), przy czym zalecane dzienna minimum to trzy testy. Wyniki zależą od poprawności i czasu, w jakim uporaliśmy się z danym zadaniem. Program umieszcza je na odpowiednim wykresie, dzięki czemu postępy widoczne są jak na dłoni. Niezależnie od dziennego treningu wykonać możemy test sprawności umysłu, złożony z trzech losowych zadań. Dodatkową atrakcją jest szkicowanie rzeczy wskazanych przez profesora (lokomotywa, nosorożec, kotwica, portret Mony Lisy...) i porównywanie ich z wzorcem oraz rysunkami np. naszego rodzeństwa, jeśli ma ono swój save i również korzysta z treningów



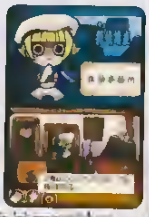
Narratorem w programie jest sam profesor Kawashima, którego elektroniczny wizerunek wyświetlany jest w menu. Postać opowiada o zadaniach, podpowiada, od czasu do czasu żartuje i rzuca ciekawostkami. Świetnie sprawdza się interfejs Brain Training - konsolę trzymamy obróconą o 90 stopni. Na lewym ekranie wyświetlane są zadania, na prawym wpisujemy odpowiedzi. System rozpoznawania pisma bardzo dobrze interpretuje wpisywane cyfry - od razu, jeśli są poprawna, lub nieco wolniej, gdy podana liczba jest zła (mamy więc fory). Nieco gorzej program radzi sobie ze słowami, jednak po jakimś czasie i to przestaje sprawiać trudność (po prostu niektóre litery należy pisać w konkretny sposób). Nie zawsze idealnie działa też system rozpoznawaniem mowy. Na szczęście mówienia jest bardzo mało, a program nie zmusza do wykonywanie tych zadań. Atrakcyjnym dodatkiem w angielskojęzycznej wersji Brain Training jest dość rozbudowana Sudoku. Gra oferuje kilkadziesiąt zadań o rosnącym poziomie trudności, system podpowiedzi i niezwykle wygodny, rozpoznający odręczne pismo interfejs.
Pomysł, na jaki wpadli Japończycy jest genialny, realizacja również nie pozostawia wiele do życzenia. Rozwiązywanie zadań jest bardzo przyjemne, a obserwowanie postępów daje dużą satysfakcję. Polecam i czekam na bardziej rozbudowaną kontynuację. [kilu]

PS. Gra w USA nosi nazwę Brain Aga

NINTENDO DS WERDYKT
NINTENDO LOGICZNA
6 7 8
7+
przyjemne z pozytecznym
parę drobnych niedociągnięć
1 (6 GRACZY (SINGLE CARD)

Pigoła

NINTENDO DS



Niezwykle ciekawie przedstawia się wydana w połowie kwietnia w Japonii gra Osawari Tantei Osawa Rina - klasyczna przygodówka point'n'click z niesamowitym klimatem i tajemniczą fabułą, opowiadającą o serii dziwnych wydarzeń. Największe wrażenie robi w niej grafika, no gornym ekranie ręcznie rysowana (bardzo niecodzienny styl), na dolnym - częściowa trójwymiarowa (cel-shading). Gra posiada anglojęzyczną stronę WWW (www.success-corp.co.jp/software/ds/asawari_tantei), w związku z czym niewykluczone, że kiedyś doczekamy się jej zrozumiałego wydania. Pamiętajcie, kto napisał Wam o tym jako pierwszy;)! [kilu]

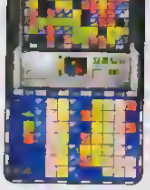
W Japonii szaleństwa na (pseudo)edukacyjne gry dopiero się rozkręca. Po serii zapowiedzi od Segi, Bandai Namco i Nintendo, swoje trzy grosze do tematu dorzucić zamierza TDK Core. Jego seria Titled Minna na DS Seminar wystartuje na początku lipca z dwoma tytułami - Kampeki Eitangaryoku (program do nauki języka angielskiego) oraz Kampeki Kanjiryoku (nauka kanji). Oba tytuły złożone będą z serii mini-gier z akcją dziejącą się w średniowiecznej Europie i Japonii, pozwalających na szybkie i przede wszystkim bezstresowe przyswojenie wiedzy. Choć za zadną z gier nie stoi znana osobistość, sprzedawane będą one w standardowej cenie 4000 jenów. [kilu]



Słyszeliście o Pinky Street? Jest to wciąż rozwijana seria przesłodkich figurek, przedstawiających zarówno fikcyjne, jak i wyciągnięte z gier (Street Fighter, King of Fighters...) i anime, żeńskie (z jednym wyjątkiem) postacie. Ich cechy charakterystyczne to specyficzny wygląd oraz możliwość składania własnych wersji figurek z poszczególnych części ciała i garderoby (główek, fryzur, tułowia, spodenek...). Pinky Street mają wielu fanów nie tylko w Japonii (zainteresowanych adsyłam na www.pinky-street.com - "odmianką" i jedną z aktywniejszych uczestniczek tamtejszego forum jest Polka!). Z myślą o nich babySUE/Vance tworzy grę muzyczną (a w zasadzie rytmiczną) Pinky Street Kirakira Music Hour, której celem będzie, jakże by inaczej, odkrywanie kolejnych elementów figurek. Gra zawierać ma ponad 30 utworów (j-pop, hip-hop, rock, a nawet muzyka klasyczna) oraz wszystkie znane i trzy nowe laleczki. Dostępna będzie w Japonii jesienią, w dwóch wersjach - standardowej (kosztującej 4000 jenów) i limitowanej (6000 jenów), z nową Pinky w zestawie. Ja już składam pre-order, serio! [kilu]



W zeszłym miesiącu pisałem o przystawkach z kamerą, pozwalających na podłączenie PSP do TV. Okazuje się, że cos podobnego powstaje także z myślą o DS ie i GBA SP! Obie wersje nakładek działają na identycznej zasadzie (ta dla DS-a przekazuje obraz jedynie z gornego ekranu, przy okazji lekko zasłaniając dolny, dotykowy), wbudowana w nie system soczewek, luster i miniaturową kamerę, przekazującą obraz z wyświetlacza do telewizora. Urządzenia są gotowe do masowej produkcji, cena kazdego z nich wyniesie ok. 30 dolarów. Sztuka dla sztuki? Jeśli komuś naprawdę zależy na podłączeniu GBA do TV, są trzy duzo lepsze rozwiązania - emulator na PC lub Xboxa, Game Boy Player do GameCube'a oraz przystawka TV de Advance (pasująca wyłącznie do zwykłej wersji GBA). [kilu]



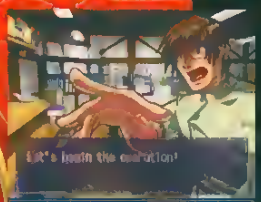
Pod koniec ubiegłego roku mało znana grupa oeFun udostępniła mediom materiały ze swojej pierwszej gry, noszącej nazwę Kanductro. Formuła w niej zastosowana przypomina nieco Polarium - tu również celem jest łączenie umieszczanych na planszy elementów za pomocą przeprowadzanej jednym pociągnięciem stylusa linii. Zabawa ma jednak duzo bardziej otwarty charakter - w ciągu jednej gry linii przeprowadzamy bardzo wiele, starając się doprowadzić do jak największej liczby reakcji łańcuchowych. Firmie dopiero teraz udało się znaleźć wydawcę dla tej oryginalnej produkcji. Będzie nim O-3 (Alien Hominid), który obecnie zajmuje się natrakcyjnianiem gry i implementacją obsługi Nintendo Wi-Fi Connection (gra online!). Premiera planowana jest na drugą połowę roku. [kilu]

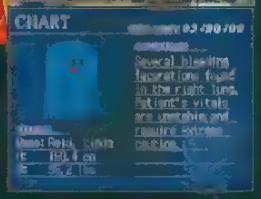


Biedny (?) Crash Bandicoot długa jeszcze nie zazna spokoju. Grupa Gimps (serie Sonic Advance i Dragon Ball Z) przygotowuje z myślą o DS-ie multiplayerową składankę Crash Bam Bang! Finalny produkt zawierać ma około czterdziestu mini-gier, z których większość korzystać ma z atrybutów DS-a - dotykowego ekranu i mikrofonu. Maksymalnie w zabawie będzie mogło wziąć udział czterech graczy (hmm, Tetris obsługiwał nawet sześciu, nie będzie natomiast trybu online. Grę wyda pod koniec roku Sierra (tak, ta Sierra - od klasycznych przygodówek z serii "_Quest", Larry'ego i Half-Life'a). [kilu]

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE

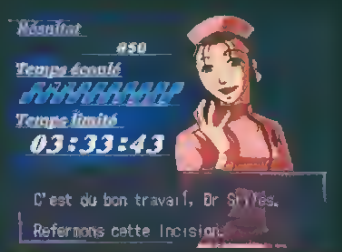


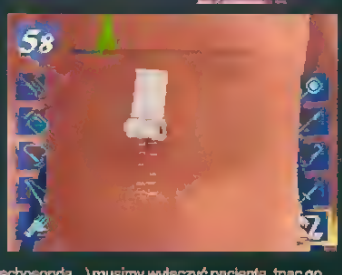




Krzątające się w rytualny sposób postacie w białych kitlach, zapach lateksu i chemikaliów, błyszczące narzędzia, punktowe lampy i jednostajne "pikanie", urozmaicane rzężeniem pomp. Nie znam osoby, której słowo "operacja" nie kojarzyłoby się z takim właśnie obrazem. Szpital jest doskonałym źródłem pomysłów na grę, jednak z racji ograniczeń w dostępnych interfejsach jedyne udane tytuły w tych realiach to gry ekonomiczne. Pora, by to zmienić!

Zabawę opiera się na dość prostym schemacie, w którym przeplatają się elementy tekstowej przygodówki, gry zręcznościowej i logicznej. Bardzo istotne jest opowiadająca o pewnej organizacji i spisku fabuła (na której rozwój nie mamy jednak żadnego wpływu), obfitująca w ciekawe, często pełne emocji dialogi. Grając ani przez chwilę nie odnosimy wrażenia, że wrzucono ją na siłę - przeciwnie, to ona nadaje grze sensu. Prawdziwa zabawa zaczyna się na sali operacyjnej. Mając do dyspozycji zestaw parunastu narzędzi (skalpel, pęseta, odsysacz,





echosonda...) musimy wyleczyć pacjenta, tnąc go, wycinając guzy, wyciągając odłamki szkła, wstrzykując medykamenty czy usuwając pasożyty. Odpowiednich działań uczymy się na bieżąco - operacje poprzedzone są "suchym" opisem danego przypadku oraz wywiadem z jednym z asystentów, który tłumaczy założenia i cele misji, pomaga też podczas samej operacji. Inne wątki pominięto, jak na rasowy arcade przystało.

Gra posiada bardzo wygodny interfejs - każdą czynność wykonujemy stylusem (ciekawostka tak właśnie wymawia się nazwisko bohatera, a jego inicjały to D.S.), po uprzednim wybraniu jednego z umieszczonych po bokach ekranu narzędzi. Pierwsze skrzypce grają w Traumie elementy zręcznościowe - musimy co prawda pamiętać, w jaki sposób uporać się z danym przypadkiem, jednak przede wszystkim liczy się szybkość i dokładność (zostawiono też trochę miejsca na improwizację - np. od nas zależy, czy w danym momencie podamy znieczulenie, zszyjemy kolejną ranę czy skupimy się na eliminacji pasożyta). Choć gra jest schematyczna, same operacje mocno się od siebie różnią, zarówno założeniami, jak i przebiegiem.

Nie sposób nie zwrócić uwagi na doskonałe wyważenie gry - ani przez chwilę nie mamy wrażenia, że jakiś element zbytnio uproszczono lub z czymś przekombinowano. Tyczy się to też nie za niskiego, dodatkowo stopniowo rosnącego poziomu trudności (nie jest to dobry tytuł dla nowicjuszy ani ludzi nie rozumiejących j. angielskiego). Ukłonem w stronę hardkorowców jest system oceniania (do każdej misji można w dowolnej chwili wrócić, by poprawić punktację) oraz kilka bonusowych, wyjątkowo trudnych operacji. Stronie technicznej TC nie można niczego zarzucić, postarali się też artyści odpowiedzialni za ręcznie rysowane postacie, trójwymiarowe modele ciał i równie "medyczną", co w kultowym Theme Hospital muzykę. Wady? Tylko jedne - czasem komentarze asystentów (wygłaszane przy każdym podejściu do danej operacji, także podczas jej trwania) zbyt dekoncentrują. A muszę wiedzieć, że gra potrafi podnieść poziom adrenaliny, oj potrafi!

Chowajcie się, Kirby, Nintendogs i Rub Rabbits - oto gra, która może rzucić nowe światło na kilka znanych dotychczas gatunków. □ [kilu]

PS. Na Wii powstać ma następca gry.

NINTENDO DS WERDYKT NINTENDO ZRĘCZNOŚCIOWA

8 7 8 — 8+

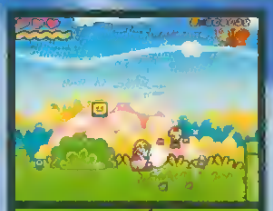
▲ tematyka, interfejs ▼ bywa stresująca — 1 GRACZ

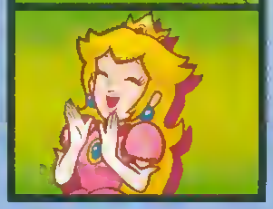
SUPER PRINCESS PEACH



Choć księżniczka Toadstool występowała jako grywalna postać w ponad 30 tytułach od Nintendo, jeszcze nigdy nie była główną bohaterką żadnego z nich. Chcąc umilić oczekiwanie na kolejną część przygód Mario, firma w końcu zdecydowała się na odwrócenie ról - tym razem Bowser porywa braci hydraulików, a jako że wszyscy poddani są nieco zbyt... poddani, na odsiecz wyrusza Peach.

Wbrew obawom gra nie okazała się klonem przygód hydraulików ani zbitką plansz, które nie załapały się do New Super Mario Bros. Co prawda podstawowe założenia są te same (to w końcu platformówka!), zmian i nowości jest jednak tak wiele, że... kto wie, być może mamy do czynienia z narodzinami kolejnej wielkiej serii...?





Podstawowe zdolności "heroina" skradła Mario. Możemy wskakiwać do rur, niszczyć zawieszone w powietrzu pudła (tym razem nie wypadają z nich grzybki) i naskakiwać na przeciwników (Mario jako "prawdziwy facet" zabijał ich od razu. Peach to drobne dziewczątko, więc tylko ich unieruchamia). Prawdziwą tajną bronią "Piczki" jest parasol. Perry. Dzięki niemu możemy podnosić wrogo nastawione żyjątka, rzucać nimi, pływać, szybować i robić kilka innych typowych dla zdeterminowanych, arystokratycznych superbohaterek rzeczy. Na tym nie koniec! Peach, jak na prawdziwą kobietę przystało, potrafi manifestować wobec otoczenie swoje nastroje - radość (możemy latać), przygnębienie (Peach płacze), złość (hmm... Chyba każdy wie, na co stać rozzłoszczoną kobietę) i opanowanie (sposób na regenerację energii).

Prawdziwej arystokratce nie wypada bić[illegible] nam na tym zależy, nie ma problemu - wystarczy [illegible] niebieskie błyskotki.

Gra jest skierowana d[illegible] Graczy [illegible] jest niski, [illegible] się też [illegible]. Przeciwnicy nie [illegible] wymagający, także i bossowie. Rekompensuje to stopień rozbudowania gry. Na każdym levelu znaleźć powinniśmy trzech uwięzionych Toadów (hm, grzybek o nazwie ropuchy?), warto się też rozejrzeć za przedmiotami, dzięki którym odkrywamy bonusy w rodzaju prostych mini-gier, galeri czy szafy grającej z utworami i gadkami (nie, nie gatk... ekhm) Peach. Przydają się też porozrzucane na planszach monety - możemy za nie kupić dodatkowe umiejętności, przedłużyć pasek energii czy nastroju. Użyty schemat przypomina trochę ten z gier z serii Wenoland. Nie brakuje elementów, które podczas całej zabawy pojawiają się raptem kilka razy - mgła, ciemności, przełączniki obracające planszę o 90 stopni itp. Takie urozmaicenie bardzo pozytywnie wpływa na grywalność.

Oprawa - słodka, typowe dla Nintendo, z charakterystycznymi motywami, lokacjami, dźwiękami. Co ważne, nie jest przestodzone. Sterowanie jest klasyczne (z racji dużej ilości ruchów bohaterki gra korzysta ze wszystkich przycisków), jedynie nastroje wybieramy za pomocą ekranu dotykowego. Korzysta też z niego (jak również z mikrofonu) mini-gry, które odkrywamy podczas zabawy.

Jeśli Twoja dziewczyna grała na Pegasusie w Mario i znudziły jej się Nintendogs, kup jej Super Princes Peach! Nie zawiedziecie się. □ [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT NINTENDO PLATFORMOWA

7 8 7 — 7+

▲ stereotypowa bohaterka ▼ nie dla hardcore'owców — 1 GRACZ

Phoenix Wright Ace Attorney

Blisko ćwierć wieku temu, gdy pierwsze konsole przyciągały kolejnymi wersjami Ponga, popularnością cieszyły się przygodówki tekstowe. Nie posiadały one grafiki (z czasem uległo to zmianie), a wszelkie informacje miały - niczym w książce - postać tekstową. Obecnie poza Japonią gatunek praktycznie nie istnieje. Chwała Capcomowi, że postanowił wrócić do korzeni i pokazać go całemu światu.

Phoenix Wright: Ace Attorney to DS-owy port pierwszej części prawniczej trylogii, wydanej pierwotnie na GBA. Tytułowy bohater gry to zaczynający karierę prawnik, występujący na rozprawach w roli obrońcy. Od naszych poczynań zależy, czy klient usłyszy werdykt "niewinny!". Jak to osiągnąć? Na początku sprawy dowiadujemy się, o co obwiniany jest oskarżony. Dysponując jego zeznaniami prowadzimy śledztwo, rozmawiając z postaciami i przeszukując lokacje związane z miejscem zbrodni. Gdy dysponujemy odpowiednią ilością materiału, gra przenosi nas do sali sądowej, gdzie następuje konfrontacja z oskarżycielem, świadkami i nie zawsze obiektywnym sędzią. Kluczowym elementem są zeznania świadków, w których wskazać musimy elementy niezgodne z danymi, jakimi dysponujemy. Każde z zeznań podzielone jest na kilka (zwykle jednozdaniowych) wypowiedzi, między którymi możemy się do woli przełączać. Możemy poprosić o rozwinięcie każdego z fragmentów, a jeśli uznamy, że coś jest nie tak, przedstawić przeczący mu dowód. Każda ze spraw składa się z kilku rozpraw, te z kolei zawierają po kilka (często sprzecznych, zmienianych lub uzupełnianych po tym, gdy je zakwestionujemy) zeznań. Dzięki postępom na sali sądowej możemy zadawać kolejne pytania oskarżonemu i świadkom, pojawiają się też nowe lokacje, dowody i postacie.



Interfejs gry przypomina nieco klasyczne przygodówki. Możemy swobodnie przełączać się między lokacjami, wskazywać kursorem obiekty, w każdej chwili mamy też dostęp do listy zebranych

WORMS OPEN WARFARE





Team 17 raz jeszcze próbuje podbić serca rutynowanych Graczy. Najpierw zaserwowało nam remake Lemingów, teraz próbuje reaktywować "robale", powracając z nimi do korzeni - klasyczny widok 2D, standardowy (aż nadto) zestaw broni, śmieszny dubbing i oldskulowy feeling.

Zasady rozgrywki pozostały nietknięte. Dowodząc oddziałem robaków wyposażonych w zestaw śmiercionośnych broni (np. bazooka, granaty, shotgun czy wybuchowa owieczka) siejemy spustoszenia w ekipie wroga. Walka podzielone jest na tury, a wygrywa ta druzyna, której "glizdy" pozostaną żywe na polu walki. Rozczarowuje niestety fakt wrzucenia do tej wersji wyłącznie podstawowego zestawu broni (w Worms World Party było ich ponad 50 - tu jest zaledwie kilkanaście - brakujące pewnie dojdą za rok w następnej części, sic!). Nie ma też żadnej alternatywy w doborze trybu zabawy - mamy klasyczny deathmatch dla maksymalnie 4 osób (na jednej konsoli!), również z obsługą Wireless.



Panoramiczny ekranik PSP daje świetny podgląd pola walki. Widoczny jest spory obszar, a dzięki trójpoziomowej opcji zoomu możliwe jest przybliżenie bądź oddalenie dowolnej części planszy. Sprawdza się to idealnie. Zawarty w grze generator etapów umożliwia stworzenie nowych aren (jeśli jakaś miejscówka wyjątkowo przypadnie nam do gustu, można spisać jej kod, aby w przyszłości ponownie jej użyć). Z kolei opcja tworzenia własnej drużyny zawiera edytor imion, typ miejsca pochówku oraz kilkadziesiąt rodzajów głosów (jakie można podłożyć pod różowe zyjątka (nie zabrakło polskich akcentów!). Warto jeszcze wspomnieć o pakiecie 10 sympatycznych filmików ze starych Worms 2, które są losowo odgrywane w ramach intra. Zarówno grafika, oprawa audio, jak i całokształt rozgrywki można podsumować jednym zdaniem - to już było.

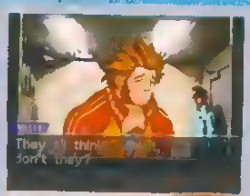
Na konsolce Nintendo sprawa ma się nieco inaczej. Gra sprawia wrażenie ukończonej w 50%. Niby każdy element jest na swoim miejscu, jednak przyczepić można się do wszystkiego - nieestetycznej, wyświetlanej w dziwnej skali grafiki, nieprzemyślanego interfejsu (dotykowy ekran służy wyłącznie do wybierania broni i poruszania kamerą, a jego zawartość rozmieszczona jest w nieprzemyślany sposób), błędów w fizyce, niskiej efektywności broni, słabej AI czy w końcu bezmyślnych uproszczeń w menu (wersja na PSP też tego nie uniknęła). Wszystko to sprawia, że gra z komputerem nie jest nawet w połowie tak przyjemna, jak w wersjach na duże konsole - bliżej jej do zabawy na byle komórce. Za mało tu planowania, za dużo głupich błędów (" znów trafi mnie z drugiego końca planszy, czy może sam się postrzeli albo wyskoczy poza ekran?"). Lepszy mógł być także multiplayer - oferuje on jedynie tryb single card (oraz możliwość gry na jednej konsolce), a co za tym idzie, Graczę nie mogą wystawiać do walki własnych druzyn. Tych ostatnich nie można zresztą tworzyć - da się jedynie edytować domyślne. Zastanawiam się, dlaczego wydawca zlecił przygotowanie wersji na DS-a kompletnie nieznanemu developerowi (może był tani?..), a także co robili ci wszyscy betatesterzy z "creditsów".

Czas na podsumowanie. Miło byłoby więc dostać produkt równie dobry, co pierwowzór. Niestety DS otrzymał wersję niedorobioną, gorszą niż PSP, a i tej ostatniej do ideału wiele brakuje. Jeśli już musisz w to zagrać, wybierz "kleszonkę" Sony. [mejk & kilu]

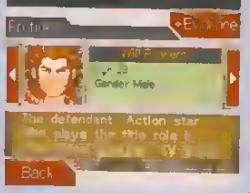
PSP WERDYKT
THQ STRATEGICZNA
7 6 7 7-
7

NINTENDO DS WERDYKT
THQ STRATEGICZNA
4 6 5 5
Wormsy! poziom wykonania
1-4 GRACZY (SINGLE CARD)









dowodów (co jest szczególnie istotne podczas rozprawy) i krótkiej charakterystyki zamieszanych w sprawę postaci. Rozmowę sprowadza się zawsze do wyboru wypowiedzi (nie da się tu popełnić błędu), możemy też pokazać rozmowcy dowolny przedmiot z listy dowodów. Gra jest całkowicie liniowa - nie ma możliwości, byśmy coś przegapili lub się zablokowali. Jedynie podczas rozprawy popełnić możemy maksymalnie 5 błędów.

Dzieło pozbawione jest jakichkolwiek elementów zręcznościowych, jednak nie znaczy to, że jest nudne. Przeciwnie! Każde z kilku spraw jest bardzo złożona, obfituje w nowe wydarzenia i zwroty akcji. Dialogi przepełnione są emocjami i humorem, a rozprawy nie tylko zmuszają umysł do pracy na najwyższych obrotach (musimy dokładnie przeanalizować każdą z podsuwanych przez intuicję możliwości), ale i w kluczowych momentach podnoszą poziom adrenaliny. Gra potrafi wzruszyć i rozbawić do łez. Nie sposób nie zżyć się z bohaterami i jego przesympatyczną, 17-letnią asystentką, komentującą co tylko się da (mimo poważnej tematyki produkt potraktowano z lekkim przymrużeniem oka). Warunek jest jeden - dość dobra znajomość języka angielskiego, bowiem praktycznie całe gra polega na czytaniu dialogów i opisów.

Również techniczna strona PW:AA wypada bardzo dobrze. Szczególnie dobre wrażenie robią postacie, których wygląd i zachowanie doskonale oddają ich charakter i stan emocjonalny. Muzyka stoi na podobnym poziomie - spełnia swoją rolę, tworząc odpowiednią do danej chwili atmosferę. Jedynie najwięksi malkontenci mogą marudzić, że ten sam efekt dałoby się uzyskać na GBA. Nie jest to zresztą do końca prawdą, gdyż dzięki dwóm ekranom interfejs jest wyjątkowo przejrzysty, dodatkowo używać możemy zarówno przycisków, jak i wyłącznie dotykowego ekranu. Możemy nawet użyć mikrofonu, krzycząc "Objection!" czy "Hold it!". Stan gry zapisać możemy w dowolnej chwili.

Phoenix Wright to kwintesencja dobrej przygodówki. Ciekawy jak dobra książka (ale też równie liniowy) długi (min. kilkanaście godzin zabawy) i niezwykle wciągający. Ktoś wyraża sprzeciw? [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT
CAPCOM PRZYGODOWA
7 7 8 8+
fabuła, dialogi, długość gry liniowość
1 GRACZ

BIGOLA

NINTENDO DS PSP



Kosi zamierza przypomnieć Graczom ciekawą grę muzyczną, wydaną dawno temu na PS2. Gitaroo-Man Lives! (PSP) polegać będzie na wciskaniu własnych przycisków (i wychylaniu analoga we właściwym kierunku) w odpowiednim momencie. Autorzy obiecują, że gra będzie bardziej wyważona, niż wersja wydana tuż po premierze PS2. Dojdą nowe tryby, w tym multiplayer (wyłącznie lokalny). Premiera w Japonii - 25 maja, wersja anglojęzyczna nie została póki co zapowiedziana. [kilu]

W chwili, gdy piszę te słowa, wiadomo, że zmiana przede wszystkim dzięki serii Elder Scrolls grupa Bethesda Softworks zamierza pokazać na E3 przygotowywaną na PSP i DS-a grę Star Trek: Tactical Assault (premiera w październiku). Pojawiły się jednak plotki, że zespół pracuje nad konwersją Obliviona na PS3, a także... specjalną wersją gry na PSP! W odpowiedzi ludzie z Bethesdy stwierdzili, że póki co "nie zapowiedziano wydania gry na platformy inne niż PC i X360". Z drugiej strony w tego typu plotkach często tkwi ziarnko prawdy. Nim można też zapominać, że Elder Scrolls zawitał już na systemie przenośnym (ES Travels: Shadowkey, N-Gage) i zebrał całkiem niezłe recenzje. [kilu]

Kolejną grą z konsol stacjonarnych, która trafi na PSP, będzie Dave Mirra BMX Challenge. Nowa, kieszonkowa wersja gry polegającej na czesaniu trików wydać zamierza Crave Entertainment. Stanie się to w październiku br. Czego możemy oczekiwać? Siedemnastu lokacji, dziewięciu scenerii i trybu multiplayer dla czterech graczy (bez online). [kilu]



Nad niezwykłą grą na PSP pracuje Atari. Oparty na koncepcji znanej z Wario Ware, Hot PXL oferować ma szereg następujących jedna po drugiej prostych mini-gier, z których każda trwać będzie najwyżej kilka sekund. Najbardziej niezwykłym elementem Hot PXL jest oprawa i styl, nawiązujący do wielkomiejskich realiów - klubów, sztuki ulicznej itd. Gra oferować ma możliwość ściągania z Sieci dodatkowych mini-gier i podestów, znajdzie się w niej również kilka klasyków od Atari. Premiera odbędzie się pod koniec roku, jednak już teraz działa oficjalna strona gry - www.hotpxl.com. [kilu]



Na początku maja Sega poinformowała, że w jej tajnych laboratoriach powstaje kolejna część przygód Sonica, tworzona z myślą o PSP! Sonic Rivals to wyścigi, jednak nim takie, jak Sonic R (Saturn) - gra swą strukturą przypominać ma bardziej platformówkę. Zdaniem Segi oczekiwać możemy "klasycznego schematu z akcją w trójwymiarowej oprawie". Developerem jest Backbone Entertainment (Death Jr.). Gra ukazać ma się jesienią. [kilu]



Wygląda na to, że kolejna część Tony'ego Hawka na DS zalicznć się będzie do gatunku wyścigów. Sugeruje to tajemniczy skan, który pod koniec kwietnia pojawił się w Sieci. Oczywiście triki wciąż będą odgrywały kluczową rolę, niemniej istotny będzie jednak czas przejazdu (lub jak kto woli - zjazdu z przypominającego pochylony skatepark wzniesienia). Tony Hawk's Downhill Jam ukaże się wyłącznie na DS i Revo... a, przepraszam - Wii. Kieszonkowa wersja gry przygotowywana jest przez Vicarious Visions. [kilu]



SNK Playmore planuje wydać na DS-a grę z serii King of Fighters. Producent obiecuje, że detale poznamy już wkrótce. Pozostaje mieć nadzieję, że gra nie będzie korzystać z możliwości oferowanych przez dotykowy ekran - na nich skupiać ma się inny produkt firmy, taktyczno-karciany SNK vs. Capcom Card Fighters DS (na obrazku), którego wydanie zapowiedziano na koniec roku, póki co wyłącznie w Japonii. [kilu]

Wygląda na to, że Brain Training na DSa nie będzie wyjątkiem i "gry" z serii Touch Generations wydawane będą także poza granicami Japonii. Wniosek taki nasuwa się po obejrzeniu amerykańskiej okładki Sudoku Gridmaster, w której rogu znajduje się logo serii. [kilu]

Opóźnia się japońska premiera jednej z najbardziej oczekiwanych gier na DS-a, Tales of the Tempest. Pierwotnie planowane na 8 czerwca, dzieła Bandai Namco ukaże się nieco później. Kiedy dokładnie - nie wiadomo. [kilu]

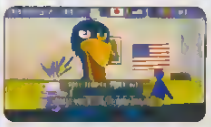
PIGUŁA

PSP

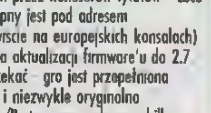
Jeszcze przed premierą PSP Sony chwaliła się okołogrowymi możliwościami PSP To wówczas po raz pierwszy zaprezentowano Talkmana – narzędzie mające pomoc w nawiązaniu kontaktu z ludźmi nie mówiącymi w naszym języku Europejska wersja programu (której wersję beta dostaliśmy do testów) zawierać będzie 6 języków – angielski, niemiecki, francuski, włoski, hiszpański i – właśnie - japoński Zabawę zaczynamy od wybrania jednego z nich – to w nim porozumiewać będzie się z nami sympatyczny ptak Max, bohater gry Jego zadaniem jest tłumaczenie popularnych zwrotów na jeden z pozostałych języków Po wybraniu jednej z kilkudziesięciu kategorii tematycznych (latinska, restauracja, sklep, metro, taxi, czas i liczby, wydarzenia sportowe...), wciskamy przycisk i po prostu mówimy do mikrofonu Na ekranie pokazuje się zinterpretowana wypowiedź – jeśli jest poprawna, po zatwierdzeniu Max wypowiada ją w obcym języku (dzioło to też w drugą stronę) Narzędzie jest dość rozbudowane (umożliwia m.in wybieranie maźliwych odpowiedzi, a także rodzaju emocji, które towarzyszyć mogą wypowiedzi), i chociaż rozpoznaje jedynie popularne zwroty (w bazie jest ich ponad 3000, możemy też dodać kilkadziesiąt własnych), na pewno może okazać się bardzo pomocne, szczególnie że system rozpoznawania mowy działa bardzo sprawnie (a ile nie poniesie nas wyobraźnia). Max potrafi sam się przedstawić, oferuje też szereg zadań pomagających w przyswajaniu języka, polegających na powtarzaniu krótkich fraz lub szukaniu dla nich tłumaczenia. Dodatkiem jest przelicznik jednostek, budzik (sposobem na jego wyłączenie jest rozwiązanie prostego zadania językowego) oraz narzędzie do gromadzenia danych na temat osób spotkanych podczas podróży. Talkman to idealna propozycja dla ludzi odważnych, często mających kontakt z obcokrajowcami (co nie znaczy, że nie przyda się on np znającym tylko angielski, jadącym do Austrii na narty). Wspólna zabawa programem może dać ogromną frajdę. [kilu]







Zamiast długo oczekiwanego (i wciąż aficjalnie nie zapowiedzianego) softu do PSP w wersji 3.0, Sony wypuściło aktualizację oznaczoną numerkiem 2.7. Największym dodatkiem jest w niej możliwość przeglądania stron i uruchamiania aplikacji napisanych w popularnym Flashu. Niestety, oprogramowanie obsługuje jedynie materiały zgodne z Flashem 6 (w dodatku nie wszystkie), o sporo część dostępnych w Necie zasobów (w tym gier i serwerów z udostępnionymi przez internautów materiałami wideo - m.in. Google Video i Yaurtube) przygotowana została z myślą o czytnikach w wersji 7 lub wyższej. Inną nowością jest częściowa obsługa RSS. Nie możemy co prawda słuchać internetowego radia, mamy za to możliwość zapisywania dostępnych w ten sposób publikacji audio na karcie MS Duo. Ostatnią z istotnych nowości jest obsługa popularnego formatu audio - AAC. Swoją drogą, wypuszczenie softu 2.7 potwierdzo plany Sony ujawnione w połowie marca. Zgodnie z nimi latem dostępny będzie firmware z obsługą RSS Video, 6 września ukaże się komera, pod koniec miesiąca soft z możliwością ściągania i uruchamiania ściągniętych z Internetu aplikacji napisanych z myślą o PSP i obsługą Voice over IP, 6 października natomiast - GPS. [kilu]



By wypramować nową wersję apragramowania (2.7), japoński oddział Sony wypuścił pierwsze dostępne wyłącznie w postaci elektronicznej dema gry przygotowywanej na PSP i to nie byle jakie, mowa bowiem o jednym z najbardziej orzekiwanych przez koneserów tytułów - Loco Roco. Ważący ok. 7 MB plik dostępny jest pod adresem www.locoroca.jp (działa on oczywiście na europejskich konsolach) i zgodnie z zapowiedziami wymaga aktualizacji firmware'u do 2.7. Dema potwierdza, że jest na co czekać - gra jest przepełniona pozytywną energią, przezabawna i niezwykle oryginalna (przechylając planszą za pomocą L/R sterujemy jednym z kilku rodzajów "kulek", posiadających zdolność dzielenia się i scalania), a przy tym wymagająco i wciągająca. Przypomnijmy, że jej premiera w Europie odbędzie się pod koniec czerwca. Można się spodziewać, że kolejne "duże" tytuły również będą wymagały najnowszej wersji firmware'u. [kilu]







Pamiętasz klasyczne, dwuwymiarowe Prince of Persia? Dołącz do tego pamiętne Benefactor (Amiga), a otrzymasz Exit. Tak w skrócie można scharakteryzować tę produkcję, w której Gracz wciela się w postać "Mr. ESC". „Pan ucieczka" trudni się ratowaniem ludzi z największych opresji - mogą to być ofiary pożaru, trzęsienia ziemi czy innego rodzaju katastrofy, w których zadaniem Gracza, jak wskazuje tytuł, jest dotarcie do wyjścia wraz z ekipą poszkodowanych. Twoja tajemnicza postać z charakterystyczną, czerwoną apaszką potrafi biegać, skakać, wdrapywać się po drabinie, przepychać skrzynie, wspinać się na podwyższenia i opuszczać po linie. Do tego dochodzi możliwość używania przedmiotów: drewniana deska posłuży jako pomost, przyda się też mobilna drabina, gaśnica, czy choćby klucz do blokujących dalszą drogę drzwi.



Z ratowanymi ludźmi można się komunikować: wydając właściwe rozkazy: można to być polecenie pozostania na miejscu, zebrania lub użycia przedmiotu oraz udzielenia pomocy innemu poszkodowanemu. Istotny jest także podział na ludzi dorosłych, dzieci i otyłych. Każdy z nich ma swoje zalety i wady i tak np. berbeć jest na tyle mały i zwinny, że z powodzeniem może przebiec przez cienki podest lub przeczołgać się wąskim tunelem, jednak wyższe kondygnacje są już poza jego zasięgiem i bez pomocnej dłoni się nie obędzie. Z kolei grubas potrafi przesuwać ciężkie elementy otoczenia, natomiast wspinanie się na wyższe platformy sprawia mu już problem. Do tego dochodzą ranni, którzy przysparzają największych zmartwień: bo nie dosyć, że nie pomogą, to jeszcze trzeba ich nosić na plecach lub wozić na wózku. Na dłuższą metę sztuczna inteligencja ocalałych bywa irytująca: zwłaszcza gdy próbują naśladować i woje ruchy w całkowicie innym miejscu (np. wchodząc na inną drabinę) lub stają bezczynnie nie reagując na polecenie. I to chyba największy mankament zabawy. Gra została podzielona na 100 misji (w tym 10 treningowych) a kolejne można pobierać z Sieci. Sama rozgrywka jest niezwykle wciągająca i sprawia sporo radości. Często trzeba sporo pogłowkować, by z powodzeniem doprowadzić wszystkich nieszczęśników do wyjścia. Niekiedy wydaje się, że rozwiązanie "układanki" jest banalnie proste, jednakże kluczem do zwycięstwa okazuje się odpowiednia kolejność wykonywanie czynności (stąd często należy powtarzać dany level i próbować innego cyklu zdarzeń).

Całość zapodana jest w doskonałej, komiksowej grafice wykonanej metodą cel-shading. Ponadto podczas zmiany płaszczyzny planszy (np. korzystanie ze schodów) kamera lekko się przybliża bądź oddala, sprawiając wrażenie pseudotrójwymiarowości. Dodaj do tego niezwykle płynną i miłą dla oka animację. Oprawa audio to połączenie break-beatow z motywami jazzowymi, nasuwające na myśl melodie znane z serialu „Zawód: Szpieg".

PSP potrzebuje więcej oryginalnych gier - właśnie takich jak ta. Dzięki Taito pokazuje, jak wielki potencjał drzemie w przenośnej platformie Sony i jak niewielkim nakładem sił można stworzyć coś w miarę nowatorskiego i godnego uwagi, nie będącego kolejnym bezpłciowym portem, sequelem czy prequelem. [M@jk]

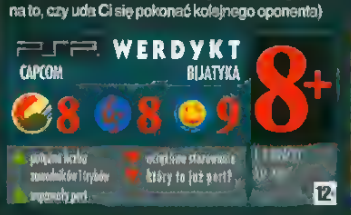




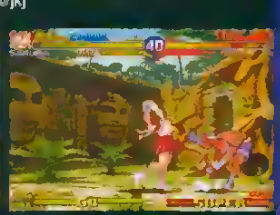
Jedna z najlepszych serii Capcom atakuje PSP. „Żółto-niebiescy" postanowili przenieść na mobilne ekrany najbardziej wybitną i rozbudowaną część tegoż cyklu. Co najważniejsze, port został wykonany pieczołowicie, przynosząc dodatkowo kilka udoskonaleń.

Zanim przystąpisz do walki, możesz zmienić tryb wyświetlania obrazu z panoramicznego (wide) na normalny 4:3 (z małymi paskami po boku ekranu, które można zamienić na tapetę). Pierwsze, co rzuca się w oczy na starcie, to aż 13 (!) trybów zabawy. Większość z nich powinna być Ci znana z pierwowzoru, czy to z konsol stacjonarnych (Dreamcast, PSX), czy też automatów: Arcade, Training, Survival, Free Battle, Final Battle - te tryby nie wymagają omówienia. Godne uwagi są za to Dramatic Battle z wariacją Reverse (walka 2 na 1 lub odwrotnie), Ve Kumite 100 (odmiana survivalu, z tą różnicą, iż walka toczy się z setką śmiałków, kolejno jeden po drugim - bez względu na to, czy uda Ci się pokonać kolejnego oponenta) oraz Variable Battle (walka w dwuosobowych drużynach z opcją tagu). Na osobny rozdział zasługuje tryb World Tour, dzięki któremu SFA3 zyskuje elementy RPG-a (podróż po mapce, zbieranie doświadczenia, levelowanie umiejętności itd.). Warto tutaj wspomnieć też o zakładce Network, bowiem dodano obsługę gry przez Sieć przy wsparciu dla funkcji Ad-Hoc. Co jeszcze? Ściśle za sobą powiązane są procedury Edit i Entry. Można w nich wyedytować szczegółowo nowe postaci, a następnie zarejestrować i użyć w grze właściwej (dostępnych jest 6 slotów). W turnieju Ulicznego Wojownika startuje - bagatela - blisko 40 zawodników, wśród których jest kilku nowych fighterów, znanych jednak z konkurencyjnych serii „żółto-niebieskich": Eagle, Maki i Yun zadebiutowali wcześniej w Capcom vs. SNK 2, podczas gdy Ingrid rozpoznają wszyscy fani Capcom Fighting Evolution. Jeśli komuś mało atrakcji, to niech ma świadomość, że SFA3 posiada 3 odmienne style walki dla każdej z postaci. Xism jest klasyczny, wzorowany na systemie SSF2T (tylko 1 s. combo). Dalej mamy Aism będące najbardziej uniwersalnym trendem, stosowanym przez większość Graczy (2 supery) oraz Vism, przeznaczone dla najbardziej zaawansowanych weteranów (customy). Sam system egzekwowania ciosów pozostał bez zmian, tak więc większość specjali wykonuje się kręcąc ćwierć- i pół-kółka. Oprócz standardowych trzech uderzeń ręką i nogą, dostępne są Alpha Country, escape'y, rzuty, taunty oraz ograniczony paskiem guard - blok. Trzeba zaznaczyć, iż trochę mało precyzyjnie sprawdza się tutaj analogowa gałka PSP, więc polecam używać krzyżaka, który i tak nie jest w tym aspekcie idealny. Na przykładzie tego tytułu widać, że konsola Sony średnio nadaje się gier, w których należy stosować dynamiczne, gwałtowne, a jednocześnie precyzyjne kombinacje. Tak czy siak SFA3 to bijatyka-"kombajn", jedna z tych, które można masterować nawet latami. Ale pewnie tego już się domyślacie. A co z wykonaniem? Ha, to dopiero jest power! Potyczki są niezwykle szybkie i efekciarskie, zaś ich oprawa jest śliczna i wygląda identycznie jak w odpowiedniku z salonów arcade.

Trzecia Alpha to niewątpliwe kwintesencja gatunku fighterów 2D. Otrzymujemy najbardziej dopasioną i kompletną wersję SF, jaka jest obecnie na rynku (nie przypadkiem zawiera ona słowo MAX w tytule). Absolutny lider tego rodzaju gier na PSP, o klasę lepszy od Darkstalkers Chronicle: TCT - do czasu konwersji SF3: 3rd Strike pozostanie najlepszy. [M@jk]







syphon filter DARK MIRROR

Seria Syphon Filter, zapoczątkowana za czasów świetności PSX-a i w owych czasach przeżywająca swoje najlepsze chwile, przeskoczyła w najnowszej odsłonie na konsole przenośne. Po średnio udanej odsłonie na PS2 były dwie możliwości: albo Logan się zrehabilituje, przywracając dobre imię serii, albo zapomnimy o pojęciu "kultowy" w odniesieniu do tytułu. Na którą opcję stawiacie (nie podglądać oceny, proszę)?





Paramilitarna grupa Red Section pracuje nad projektem Dark Mirror - nowoczesną bronią masowej zagłady. Głównym celem Gabe'a Logana jest pokrzyżowanie planów terrorystom. Myślisz, że wrzucono tu sztampowy scenariusz? Zaufaj mi, później jest już dużo lepiej. Misje są znakomicie zbalansowaną mieszanką trójwymiarowej eksploracji, skradanki, ostrej wymiany ognia oraz walki wręcz. Do tego dochodzi urozmaicenie rozgrywki przez np. poszukiwanie ukrytych przycisków, wklepywanie kodów do terminalów lub unikanie pułapek. Jak przystało na tajnego szpicla, Gabe Logan posiada ponadprzeciętne zdolności oraz szereg niezwykle przydatnych gadżetów. Potrafi się czołgać i wspinać na podwyższenia, przylegać do ściany, skręcać kark niczym Sam Fisher czy egzekwować elementy sztuk walki i atakować nożem prawie jak Solid Snake (są również stealth kille, wystarczy zajść delikwenta od tyłu). Do tego asortyment gadżetów jest imponujący, prawie jak w przypadku Jamesa Bonda (najprzydatniejsza jest linka do wspinaczki i trzy tryby gogli). Uzbrojenie? Jest w czym wybierać: pistolet z tłumikiem, karabin maszynowy, strzelba, bazooka, snajperka... Każda z pukawek posiada kilka rodzajów pocisków, tudzież różnych typów prowadzenia ognia. Sporo tego, nieprawdaż? To naprawdę zaskakujące, ile developer potrafił wpakować umiejętności i możliwości w tę jedną postać. Co ciekawe, autorom udało się sprawić, iż stosunkowo mała liczba przycisków PSP nie jest żadną przeszkodą. Co za tym idzie, sterowanie jest niezwykle proste i intuicyjnie. Całość przypomina obłożenie znane z FPS-ów - analog jest odpowiedzialny za ruchy, przyciski funkcyjne za celowanie (lewy trigger lokuje się na celu), natomiast kierunki po przytrzymaniu otwierają zasób kolejnych możliwości. Mnie takie rozwiązanie bardzo się spodobało, Ścierze już nie - stwierdził, że chyba nie pogra w ten tytuł, bo mu się wszystko miesza. No cóż, w każdym razie miejcie to na uwadze.

Misje są ciekawe i w głównej mierze opierają się na eksterminacji przeciwników. Należy się ich pozbywać w miarę szybko i bezszelestnie, zanim rozprują Ci kamizelkę kuloodporną. Wiele akcji przeplatanych jest współpracą z partnerami, których z reguły należy osłaniać, by nie przytrafiła się im krzywda (niekiedy nadarza się okazja by właśnie nimi kierować). Tryb dla samotnego Gracza zawiera ponad 30 misji podzielonych na 8 rozdziałów (zaliczenie wszystkiego powinno Ci zająć ok. 20 godzin!). Ponadto przewidziano "masteroweanie" levell w trybie Missions, a jest o co walczyć, bowiem twórcy przygotowali specjalne bonusy za ich zaliczanie: dodatkowe zadania, bronie czy klipy wideo. Osobnym zagadnieniem jest znakomity tryb multiplayer. Na siedmiu dużych mapach możesz przetestować następujące tryby: Objective, Deathmatch, Team Deathmatch i Rogue Agent. Czy wystarczającą motywacją jest fakt, że jednocześnie w bitwie może uczestniczyć aż 8 graczy? Myślę że tak.



Reasumując. Syphon Filter: Dark Mirror nie jest tylko jedną z najlepszych gier na PSP, ale jedną z najlepszych w swojej klasie na konsole "wszelakie". Za każdym razem, gdy pojawiała się jakaś nowa gra z gatunku skradanek, miałem wrażenie, że czegoś jej brakuje. Splinter Cell mógłby zawierać więcej akcji, MGS potrzebował lepszych gadżetów i bardziej wyrafinowanych sztuczek, z kolei agent 007 miał zazwyczaj "za dużo cukru w cukrze". SF:DM zawiera w sobie wszystkie najlepsze cechy topowych produkcji, co czyni go tytułem wyjątkowym. Sprawdź to. □ [M@jk]

WERDYKT

SCEE | PRZYGODOWA/SKRADANKA

9 | 8 | 9 | **9-**

sterowanie | nielinearny | rozbudowany tryb multi | nawyrzynający | fajnie grało

16

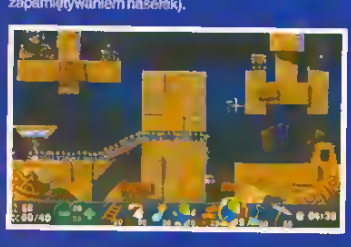
Lemings

Niegdyś byłem wielkim fanem Lemingów. Niegdyś, gdy jeszcze w ich temacie coś się działo. Nie wiem, czy temat się wyeksploatował, ale w przeciągu ostatnich lat nikt po niego nie sięgał, zaś próby przeniesienie gry w trójwymiar (w dobie PSone) wyszły umiarkowanie dobrze. Mamy rok 2006 i w końcu Lemingi powracają. Chcecie wiedzieć, jak te kilka niebieskich pikseli sprawuje się na małym ekraniku?

Dla tych, którzy nie mieli wcześniej styczności z zielonowłosymi stworzonkami (są tacy w ogóle?), spieszę z krótkim objaśnieniem. Idea gry polega na doprowadzeniu jak największej ilości sympatycznych ludków, które non stop idą przed siebie, do wyjścia przed upływem wyznaczonego czasu. Lemingi w trakcie swojej tułaczki natrafiają na różnorodne przeszkody i pułapki, które z pomocą kilku przydatnych zdolności należy pokonywać. Dla przykładu - upadek z wysokości amortyzuje parasolka, przepaść pomiędzy pomostami można załatać budując odpowiednie kładki, natomiast przy blokującym dalszą drogę murze przyda się umiejętność wspinaczki. Całość sprowadza się do umiejętnej "opieki" nad niesłomnymi kreaturami, tak, ażeby się wszystkie nie pozabijały albo zakilnowały.



Oprawa wizualna jest śliczna i bardzo szczegółowa - to dobra wiadomość dla tych, którzy myśleli, że na tych blisko 5 calach nie będzie nic widać. Poziomy zostały odpowiednio upgrade'owane do dzisiejszych standardów, mimo że jest to nadal dwuwymiarowe produkcja, to tła są prerenderowane. Ponadto warto wiedzieć, iż możliwe jest dokonanie zoomu w dowolnym miejscu planszy, a także przyspieszenie tempa gry. Reaktywowano dźwięk. Spodziewałem się zremiksowanych utworów, znanych choćby z wersji na "Przyjaciółkę". A co usłyszałem? Całkowicie nowe kawałki, nic mającego wspólnego z oryginałem. Na szczęście po kilkukrotnym przewróceniu levelu można usłyszeć symbolicznie kilka znanych motywów muzycznych (jednak jest tego zbyt mało). Sterowanie jest intuicyjne i bardzo dobrze rozwiązane. Czas ładowania plansz jest dość szybki, ponadto dokonywane postępy są automatycznie zapisywane na kartę pamięci (znika problem z niewygodnym zapamiętywaniem haseł).



Chłopaki od Wormsów, Team 17, stworzyli 36 całkowicie odmiennych poziomów, ponadto przenieśli w "nowe szaty" wszystkie oryginalne levele znane z Amigi. Ogółem do zaliczenia jest więc ponad 150 plansz. Warto wiedzieć, że w grze zawarto również specjalny edytor własnych etapów (można także "zassać" nowe levele z Sieci).

To naprawdę pozycja godna polecenia, niezwykle żywotna i grywalna. Zarówno wierni fani serii, jak i nowi Gracze będą zadowoleni. □ [M@jk]

WERDYKT

TEAM 17 | LOGICZNA

8 | 5 | 9 | **8**

edytor levell | brak trybu multi | OST | to już było

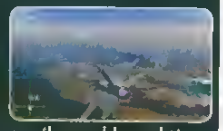
3+

PSP

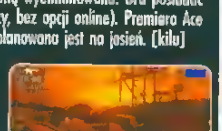
Na PSP ukaże się kolejna część doskonałej platformówki z PS2. Akcja Ratchet and Clank: Size Matters rozgrywać będzie się tuż po wydarzeniach z Ratchet: Deadlocked. Akurat w chwili, gdy bohaterowie postanawiają zrobić sobie wakacje, odwiedze ich ucząca się jeszcze reporterka Luna, szukająca materiału na pracę dyplomową. Dziewczyna zaczyna węszyć... i wywąchuje zapomnianą rasę obcych, której przedstawiciele porywają dziennikarkę, po czym dają nogę. Prawda, że dobry powód do rozpoczęcia nowej przygody? Gameplay nie będzie się różnić od poprzedniczek z PS2. Drobnym zmianom ulegnie sterowanie, dodą nowe bronie, pojawią się też pojazdy i tryb multiplayer dla maksymalnie czterech osób. Możemy śmiało oczekiwać hitu, gdyż za grę odpowiada grupa High Impact Games, złożona z byłych członków teamu Insomniac. Niestety, na efekt ich pracy poczekać musimy do marca 2007. [kilu]



Namco przenosi na PSP kolejną znaną serię z dużych konsol. Tym razem padło na Ace Combat. Wersja na PSP zawierać będzie wszystkie elementy znane z PS2 - świetną grafikę, szczegółowe modele samolotów, pseudosymulacyjny model lotu i wiążącą misje (docelowo ok. 20) w spójną całość fabułę. Te ostatnie mają być zróżnicowane, a ich struktura zmieniać się będzie w zależności od tego, czy wypełnimy wszystkie założenia wcześniejszych zadań. Zaprezentowana na E3 wersja daleka była od ukończenia, jednak autorzy obiecują, że wszystkie problemy (w tym dorysowujące się blisko kamery otoczenie) zostaną wyeliminowane. Gra posiadać ma tryb multiplayer (1-4 graczy, bez opcji online). Premiera Ace Combat X: Skies of Deception planowana jest na jesień. [kilu]



Jedną z ciekawiej zapowiadających się gier akcji na PSP jest Miami Vice. Skojarzenia z filmem są tu jak najbardziej na miejscu, gra powstaje bowiem przy współudziale reżysera obu wersji (pierwowzoru z lat 80. i powstającej właśnie kontynuacji) „Policjantów z Miami". Fabularnie gra jest prequelem obrazu. Jako Crockett lub Tubbs staramy się zrobić porządek ze zorganizowaną szajką handlarzy narkotyków. Choć do czynienia mamy ze strzelanką TPP z elementami RPG, sceny akcji są mniej dynamiczne, niż w innych tego typu tytułach - lepiej jest schować się ze murkiem i zza niego, celując za pomocą analoga, zdejmować kolejnych przeciwników (taki rodzaj sterowania wymuszony jest przez obecność w PSP tylko jednego analoga). Ogromną rolę odgrywa w Miami Vice zdobywanie reputacji - w zależności od tego, jak się ubierzemy, uzbroimy i jak reagować będziemy podczas rozmowy, różna będzie postawa innych postaci wobec nas. W grze znajdą się subquesty i cały szereg smaczków, w tym mini-gier. Sporym atutem ma być tryb multiplayer z opcją cooperative. Premiera Miami Vice odbędzie się pod koniec lipca (USA) / sierpnia (Europa). Developerem jest Rebellion (Dead to Rights: Reckoning). [kilu]



Fanów gier logicznych ucieszy z pewnością wiadomość, że poza Every Extend Extra (PSP) i peesdwójkowym portem Lumines, Q Entertainment przygotowuje kontynuację tej ostatniej, tworzoną z myślą o PSP. Jakby tego było mało, Buena Vista Games pracuje nad nową wersją innej gry pana T. Mizuguchiego - Meteos, której podtytuł - Disney Edition - tłumaczy chyba wszystko. Gry mają się ukazać jeszcze w tym roku (Japonia). [kilu]

Miesiąc temu pisałem o możliwości wypuszczenia na PSP remake'u pierwszej części Silent Hillo. Obecnie nieoficjalnie wiadomo już, że to prawda. Gra ukaże się 18 października pod nazwą Silent Hill: Original Sin. W chwili, gdy piszę te słowa, nie wiadomo jeszcze, jakim zmiany zdecydują się poczynić Konami. Czekamy na oficjalną zapowiedź! [kilu]

Namco Bandai zapowiedziało wydanie angielskiej wersji prequela zbierającego niezłe recenzje erpega z serii The Legend of Heroes (znanej także jako Hero Legend Gagharv). Jej druga część, nosząca podtytuł Prophecy of the Moonlight Witch, to połączenie RPG z turową strategią, oblane sosem w postaci epickiej fabuły. Gra wydana zostanie w USA w trzecim kwartale. Podobnie jak w przypadku poprzedniczki, nim wiadomo nic o wersji europejskiej. [kilu]



hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

Wyglądą na to, ze wiosna w końcu postanowiła przyjść! W międzyczasie trafiły nam się święta i długi weekend, ale teraz nareszcie wróciny do pracy i trochę odpoczniemy. Na szczęście producenci szarostrefowego oprogramowanie nie próżnowali, mamy więc dla Was trochę całkiem ciekawych nusów z ostatniego miesiąca.

JESZCZE JEDEN LOADER NA PSP...

Programiści Ditlew i Fanjita wypuścili właśnie najnowszą odsłonę swojego loadera dla PSP, o nader oryginalnej nazwie eLoader. Najnowsza wersja ma już numer 0.9.7, znana jest również jako "Bock" (swoją drogą, nazwa pochodzi od jednego z niemieckich rodzajów piwa), i oprócz tradycyjnego już wyeliminowania dotychczasowych błędów, oferuje również znacznie poprawioną obsługę Wi-Fi dla wszystkich PSP - lista obsługiwanych programów jest całkiem imponująca (między innymi specjalna wersja Quake'a z opcją multiplayer przez Wi-Fi, PSPRadio, LuaPlayer, Pang i wiele innych). Nową ciekawą opcją jest automatyczne zczytywanie listy programów znajdujących się na memorce, dzięki czemu ładowanie menu trwa znacznie krócej. Specjalnie dla najnowszych wersji eLoadera powstał program eMenu v0.1 FINAL, który znacznie usprawnia obsługę loadera, w szczególności z obszerniejszymi listami programów homebrew (testowany był na listach przekraczających 700 pozycji!). Poza tym eMenu pozwala na podkręcanie procesora, monitorowanie zasobów konsolki (użycie pamięci i baterii, stan USB, szybkość CPU i BUS) i mamy również do dyspozycji opcję "Slumber mode", która wprawia PSP w swoisty tryb czuwania, obniżając częstotliwość procesora na 1 MHz i wyłączając ekran. Autorzy dają do wyboru dwie wersje eMenu - autoinstaler dla Windows i plik ZIP dla innych platform.

A MOŻE BY TAK KARCIANKA?

Grupa Triple Triad wypuściła na PSP wersję homebrew karcianki - "Triple Triad", wbudowanej jako mini-gierka w Final Fantasy VIII na PSX. W tym momencie do dyspozycji mamy ponad 130 kart (wszystkie karty z oryginalnej gry oraz bohaterów z nowszych Finali), rozgrywka jest dokładnie taka sama jak w oryginale, na razie jednak nasz początkowy deck losowany jest przez grę (w przyszłości mamy mieć możliwość tworzenia własnego zestawu kart). Port na PSP powstał przy użyciu języka programowania PSP Python i działa, póki co, tylko na firmware 1.50.



STARCRAFT NA PSP?

Grupa entuzjastów Starcrafta postanowiła przenieść tę kultową grę RTS na PSP. Bardzo szybko pojawiły się kolejne, coraz doskonalsze wersje alpha. W najnowszej, v1.2, udoskonalono grafikę i animację, dodano plik dźwiękowy, rozszerzono też wybór jednostek. Niestety, wszystko oparte jest na języku Lua, który jest raczej... ograniczony, ciężko więc sobie wyobrazić, w jaki sposób autorzy zdołają przepisać na niego tak skomplikowaną grę jak Starcraft... Poza tym powinni najpierw pomyśleć o tym, jak podłączyć klawiaturę i myszkę do PSP. Zobaczymy, co z tego wyjdzie, osobiście mamy jednak baaardzo złe przeczucia co do przyszłości tego projektu... Swoją drogą, Blizzard planuje wypuszczenie Starcrafta na NDS-a, więc, jak już wcześniej bywało, pewnie zdusi przy okazji wszelką ewentualną konkurencję...

LINUX NA PSP?

Freedom Fry już wkrótce powinien udostępnić pierwszą roboczą wersję tworzonego przez siebie portu uCLinuxa, dystrybucji przeznaczonej dla systemów nie posiadających jednostki MMU. Wersja na PSP to w zasadzie na razie tylko "test koncepcji" i robi bardzo niewiele (podczas ładowania systemu kernel sygnalizuje niemożność zamontowanie roota, wyskakuje "kernel panic" i wszystko zawiesza się), a ze wersją ta uruchamiana jest w trybie kernel, wszystko może się zdarzyć, nawet przypadkowe uszkodzenie konsolki, choć to ponoć mało prawdopodobne. Zobaczymy, ile naprawdę im z tego wyjdzie. Realnie rzecz biorąc, port Linuxa na PSP (w szczególności uCLinuxa, który jest naprawdę bardzo okrojony) może być dość niepraktyczny, ale... ludzie tworzyli już całe mnóstwo mało praktycznego oprogramowania na konsole, tylko po to, by udowodnić swoje możliwości.

ZAZNAJ DOŚWIADCZEŃ POZAZMYSŁOWYCH!

Jesteś zestresowany? Chcesz się naprawdę zrelaksować? Przyda Ci się Portable Meditation Engine na PSP, stworzony przez Psilocybeingal. Jest to klon znanego z peceta programu Brainwave Generator, który tworzy zestaw dźwięków wpływający na określone części mózgu i ułatwiający medytację, a nawet doświadczanie OOBE. Uwaga, by w pełni cieszyć się jego działaniem, potrzebujecie słuchawek! Życzymy powodzenia w paranormalnych doświadczeniach, uważajcie tylko, żeby przy okazji nie dać sobie wyprać mózgu... A teraz czekamy na wersję homebrew zestawu Sita.).

POŁĄCZYĆ NDS Z PSP?

Pewien amerykański student o nazwisku Tony M. Morelli, znany również jako Rev Wagon Butterworth III, w ramach swojego szkolnego projektu napisał bardzo prostą gierkę Tic Tac Toe (czyli nasze rodzime "kółko i krzyżyk"), w którą można zagrać na NDS przy pomocy ekranu dotykowego. Ale to jeszcze nie wszystko! Tony stworzył port swojej gierki na PSP a potem opracował programik pozwalający na... połączenie ze sobą NDS-a i PSP przy pomocy łącza Wi-Fi. Na razie program jest w bardzo wczesnej wersji i przez Wi-Fi pograć możemy tylko w "kółko i krzyżyk" Tony'ego, ale już teraz widać całkiem spory potencjał tego projektu - może już wkrótce właściciele NDS-ów i PSP pograją przeciwko sobie w bardziej skomplikowane gry? Gierkę na NDS-a i PSP, odpowiednie wersje programików do Wi-Fi oraz kilka innych projektów znajdziecie na stronie Tony'ego: http://www.wagonbutterworth.com/projects/. Przy okazji zwróćcie uwagę na jego życiorys!

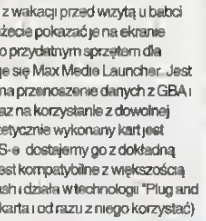


KILKA NIESPODZIANEK OD DATELA

Datel zaprezentował swój kolejny ciekawy produkt. HD/Media Player for Nintendo DS pozwala na podłączenie do konsolki dysku twardego o pojemności 4 GB (dostajemy go w zestawie, razem z odpowiednim kablem USB) i uruchamianie z niego filmów, plików MP3, zdjęć, a nawet plików homebrew. Dołączone oprogramowanie konwertuje pliki filmowe do formatu obsługiwanego przez MAX Media Player'a, dopasowuje również rozdzielczość zdjęć do wielkości ekranu NDS-a. Jak przy większości produktów Datela, wszystko obsługuje się lekko, łatwo i przyjemnie, potrzebujecie tylko peceta, żeby wrzucić pliki na dysk, a wszystko co potrzeba, dostajecie w zestawie. Teraz już nie musicie drukować zdjęć z wakacji przed wizytą u babci lub spotkaniem z kolegami - możecie pokazać je na ekranie Waszej konsolki! Drugim bardzo przydatnym sprzętem dla właścicieli konsolek NDS wydaje się Max Media Launcher. Jest to specjalny kart, który pozwala na przenoszenie danych z GBA i uruchamianie ich na NDS-ie, oraz na korzystanie z dowolnej pamięci flash GBA. Solidny i estetycznie wykonany kart jest wielkości oryginalnej gry na NDS-a, dostajemy go z dokładną instrukcją obsługi. Urządzenie jest kompatybilne z większością dostępnych na rynku pamięci flash i działa w technologii "Plug and Play" (wystarczy tylko wsadzić kartę i od razu z niego korzystać).

AMIGOWCY TWORZĄ NA PS2

Na Breakpoint 2006, sceanowym party w niemieckim Bingen, stara amigowa grupa TBL (The Black Lotus) przedstawiła swoje pierwsze demo na PS2. Demo nosi tytuł "4 edges" i wygląda naprawdę rewelacyjnie, możecie je ściągnąć pod adresem: http://breakpoint.u2knet.de/2006/Console_Real_Wild/the_black_lotus_-_4_edges_-_iso.zip. O Breakpoincie poczytacie sobie na ich oficjalnej stronie (http://breakpoint.untergrund.net), a o samej grupie więcej dowiecie się tutaj: http://www.tbl.org/. Swoją drogą, na Breakpoincie w tym roku pojawiły się również całkiem liczne dema na GBA i PSP, robi się coraz ciekawiej.



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI?

Coś specjalnie dla miłośników gierek retro, posiadających PS2! Niejaki Evilo popełnił właśnie na tę konsolę bardzo szybki port wciągającej gierki Shippy1984, stylizowanej na klasycznego space shootera z lat 80. Do tej pory gierka była dostępna na wiele systemów (między innymi Windowsa, Mac OS i Linuxa), trafiła także na Xboxa, a teraz mogą się nią cieszyć również posiadacze PS2, muszą tylko zajrzeć na stronę http://psxdev.info/evilo/. Niestety, jak już wspomnieliśmy, jest to bardzo pospieszny port, który powstał niejako "przy okazji", więc nie na wszystkich modelach konsoli będzie działał prawidłowo. Twórca zapowiada już nowe, poprawione wersje. Warto zauważyć przy okazji, że Evilo jest również twórcą dwóch innych interesujących gier na PS2: Pang, portu starej gry arcade, oraz Super Mario Wars - obie znajdziecie również na jego stronie. Polecamy!

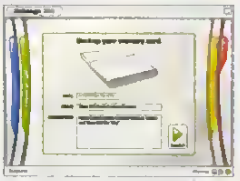


WYSYP GIEREK NA PS2!

Jak już jesteśmy w temacie... Na PS2 obrodziło ostatnio gierkami homebrew, zauważyliście? Dobrze nam znany Drakonite, w ramach relaksu, stworzył niedawno porty dwóch gier. Pierwszą z nich jest Xump for PS2, port gry logicznej, stworzonej pierwotnie przez Psylocybin Development na GP32. W dużym skrócie - gra polega na tym, że mamy do dyspozycji planszę 20x12 zapełnioną dwoma rodzajami bloków, a naszym zadaniem jest usunięcie wszystkich jasnoniebieskich przez stawianie na nich. Drugą grą przeniesioną na PS2 przez Drakonite jest Dave Gnukem, platformówka 2D mocno inspirowana Duke Nukem. Shrapnel City. Wszystko polega na skakaniu po platformach, zbieraniu różnych bonusów i kluczy oraz zestrzeliwaniu licznych przeciwników. O tym, jak wciągające mogą być te gry, przekonacie się zaglądając na stronę Drakonite i wypróbowując je: http://makeshift.helfrag.com/index.php?option=com_remostory&Itemid=29&func=selectcat&cat=4. Znajdziecie tam wszystkie stworzone przez niego produkcje!

DATEL NA XBOXA 360

Datel odpowiedział na potrzeby rynku i zaoferował idealne produkty dla szczęśliwych posiadaczy nowego Xboxa. Pierwszym jest "specjalny zewnętrzny twardy dysk o pojemności 4 GB", dzięki któremu możemy uruchamiać na konsoli pliki muzyczne, filmowe lub graficzne zrzucone z peceta. Szczerze mówiąc, mogłibyśmy w tym momencie użyć praktycznie dowolnego dysku zewnętrznego, a produkt Datela różni się tylko ślicznym xboxowym designem... no i ceną - na pewno znajdziecie na rynku większe dyski za podobną kwotę. Zagorzały Gracz dokupić może kolejny produkt Datela, Transfer Kit, za pomocą którego dane można przenosić między memorką nowego Xboxa a pecetem i tworzyć na nim kopie zapasowe stanów gier, ściągniętych dodatków, danych użytkownika oraz innych ważnych plików (w zestawie dostajemy program ułatwiający zarządzanie zrzuconymi plikami). Zarchiwizowane dane możemy też w każdej chwili wrzucić z powrotem na memorkę, możemy również ściągać z Sieci gotowe sejwy lub dodatki do gier i uzupełnać naszą kolekcję. Transfer Kit to na pewno interesująca propozycja dla tych, którzy dużo grają lub chcą swoimi stanami gier dzielić się z przyjaciółmi. Swoją drogą, osobom, które często grają, przyda się jeszcze jeden specjalny produkt Datela - Play & Charge Kit. Jest to zestaw złożony z akumulatorka NiMH (niklowo-wodorkowy) i ładowarki do niego. Ładowanie baterii trwa do 6 godzin (można je przeprowadzać nawet podczas grania), po czym możemy grać praktycznie nieprzerwanie przez 30 godzin.



ZMIANA ADRESU

Dostaliśmy właśnie niusa od Kamila Janasa, autora Puchatego installera na Xboxa, że jego projekt zmienił adres: http://forum.xbox-scene.pl/index.php?showforum=68. Zaktualizujcie swoje zakładki!

Wypadałoby już skończyć. Żegnamy i pozdrawiamy wszystkich Czytelników. Przy okazji przypominamy: nie odpowiemy na Wasze mailowe pytania, jeśli odpowiedzi na nie znajdują się na łatwo dostępnych stronach internetowych lub jeśli chcecie od nas gotowego rozwiązania, zamiast najpierw samodzielnie pogłówkować. Myślenie nie boli, a Google naprawdę może Wam pomóc! □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

Z ŻYCIA TWÓRCÓW GIER

Kojarzysz moze program "Behind the Music" z kanału VH1, który to traktuje o burzliwych karierach sław muzyki? Branza wideo ma tez wielu zasłużonych, którzy egzystują z dnia na dzien pokryci kurzem historii. Jednym przytrafiły się megawtopy, inni byli królami jednej nocy, a ranek przywitał ich chłodnym pocałunkiem krawężnika. I jedni, i drudzy kształtowali naszą branżę. Prawdziwy Gracz o nich nie zapomni. W tym tekście opowiemy Ci o gwiazdach branzy gier wideo - o tych świecących i o tych upadłych. Z przymrużeniem oka.

Wielkie gwiazdy naszej branży od zeszłego roku są specjalnie honorowane uczestnictwem w Walk of Game (analogia do hollywoodzkiej Alei Gwiazd, Walk of Fame). Swoje gwiazdy dostali już m.in. Sid



Meier i Shigeru Miyamoto (Kojmę pewnie trafił szlag - przyp. N&D), a także Nolan Bushnell, ojciec Atari.

Historia tego ostatniego to typowa sinusoida sukcesów i wtop. Jako młody inżynier studiujący na Uniwersytecie Utah marzył o pracy dla Walta Disneya. Na szczęście Myszka Mickey nie odwzajemniła jego uczucia i Bushnell musiał szukać bardziej przyziemnej pracy. Zaczepił się na pół etatu w lunaparku. Obserwując odwiedzających, zafascynowało go, ze pakują oni tyle pieniędzy



w prymitywne automaty. Marząc o wielkiej kasie zbudował automat o nazwie Computer Space. Niestety, banalna strzelanka okazała się komercyjną klapą. Potem nadeszła era Ponga, ale Bushnell z początku nie załapał, ze to upragniony przełom. Dopiero potem on i jego firma, Atari, przekonali się do tej produkcji. Atari wkrótce stało się legendą i symbolem gier wideo, ale Bushnell znów zaczął kombinować. Zamarzyło mu się połączenie zabawy z grami i barów szybkiej obsługi. Sojusz Ponga i pizzy był umiarkowanym sukcesem, jednak ojciec Atari na tym nie poprzestał. W 1982 r. postanowił, że stworzy roboty służące do rozrywki. Megawtopa. W końcu Bushnell porzucił Atari i przeniósł się do sektora wspomagania branży nowych technologii. Miał nosa, bo kilka lat później Atari znalazło się na skraju upadku. Aktualnie ten weteran gier wideo wykłada na amerykańskich uniwersytetach, przekonując młodych ludzi, by nie bali się wykorzystywać kreatywności w swojej pracy.

Procz mesterow z Walk of Game, branza wideo ma tez gwiazdy mniej oficjalne. One nie piją szampana otoczone haremem hostess i nie jeżdżą do pracy Ferrarkami, a mimo to cieszą się uwielbieniem milionów Graczy na całym świecie. Przykład? Proszę bardzo. Kto moze wyrosnąć z nieśmiałego i zamkniętego w sobie dziecaka, który ma odrażające hobby i przezwisko "Doktor Robal"? Milioner Tajin Satoshi - ojciec Pokemonów. Jak widać, zaglądanie pod kamienie zamiast



eukienki dziewczyn czesem popłaca. Mozesz śmiać się z Pokemonów, ale fakty są niepodważalne. Gdyby nie one, sprzedaż Nintendo poza Japonią wyglądałaby znacznie gorzej. Kazda nowa gra z Pokemonami oznacza przekroczenie pułapu 10 milionów egzemplarzy w skali światowej. To Pokemony pociągnęły Game Boya za uszy - to były te gry, dla których dzieciaki chciały dostać od rodzicow konsolkę. Filmy, seriale, komiksy, karcianka, gadżety, buty, ręczniki i ubrania - miliardy dolarów poleciały do właściciela licencji, a odpowiedni procent bezpośrednio do Tajiriego. Fakt, to gry dla młodszych konsolowców. I szkoda, ze wszyscy, którzy plują na Pokemony, nie zdają sobie sprawy z tego, ze za 5-10 lat fani Pokemona w liczbie kilkudziesięciu milionów przesiądą się na bardziej dorosłe konsole. Rynek gier wideo wtedy wystrzeli - właśnie dzięki Tajiremu i jego manii kolekcjonowania robaków.

W 1958



W 1958 r. na uniwersytecie Brookhaven pracował młody naukowiec William Higginbotham. Siedział w laboratorium i grzebał w elektronice. Dziekan wydziału, na którym pracował Higginbotham, polecił mu przygotować laboratorium na dzien otwarty na uczelni. Dzień otwarty to impreza promocyjna, która ma na celu przyciągnięcie nowych studentów oraz sponsorów. Dziekan pewnie polecił Higginbothamowi ogarnąć sprzęt, odkurzyć i ładnie poustawiać. Ale Higginbotham wpadł na dziwny pomysł. "Przygotuję jakąś atrakcję dla zwiedzających laboratorium". Podłączył dwa kontrolery pod oscyloskop. Na jego ekranie zaprogramował stół pingpongowy, pseudo-siatkę, dwie pseudo-rakietki i piłeczkę. Swój sprzęt nazwał Tennis for Two (Tenis na Dwie Osoby). Urządzenie cieszyło się popularnością podczas dnia otwartego, również koledzy z uczelni chętnie wpadali na partyjki do laboratorium Higginbothama. Problem pojawił się, ponieważ sprzęt użyty do budowy "Tenisa" był w tych czasach bardzo drogi. Pojewły się nowe projekty i oscyloskop był potrzebny do badań naukowych. Higginbotham pozwolił, by gra została rozebrana. Mimo pozytywnej reakcji uczestników dnia otwartego, nie uwierzył w swoje dzieło. Nie rozwinął pomysłu, nie dostrzegł jego wartości. Kto wie, w jak zaawansowane technicznie cudeńka byśmy dziś grali, gdyby Higginbotham wczuł się w swój "Tenis na Dwie Osoby". A tak musieliśmy czekać czternaście lat - dopiero w roku 1972 Ralph Baer opatentował "Television Gaming and Training Apparatus", pierwszą konsolę do gier wideo.

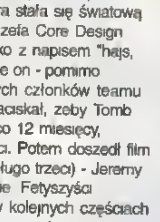
Czy mozne zyskać wielką sławę, realizując fantazje erotyczne? O, tak! Gracze szybko poczuli, ze lasencja wymyślone przez Jeremiego Heath-Smitha jest gorętsza niz tabasco i działa lepiej niz opakowanie Viagry. Heath-Smith - człowiek, który stworzył Larę Croft. A potem ją zabił. Nie chodzi bynajmniej o końcówkę czwartej części gry, tylko



Heath-Smith

o jego komerchowym (słowo "komercyjna" jest zbyt słabe) podejściu do pani archeolog. Kiedy Lara stała się światową gwiazdą, w głowie szefa Core Design włączyło się światełko z napisem "hajs, hajs, hajs". To właśnie on - pomimo sprzeciwów niektórych członków teamu developerskiego - naciskał, zeby Tomb Raider pojawiał się co 12 miesięcy, niezależnie od jakości. Potem doszedł film (później drugi, a niedługo trzeci) - Jeremy był w siódmym niebie. Fetyszyści zacierali ręce, gdy w kolejnych częściach Tomb Raidere wciskano w Larę coraz większe ilości silikonu. Ale przyszło wielkie bum - TR: Angel of Darkness. Ciśnienie silikonu przekroczyło dopuszczalne granice. Wybuch plastiku i komerchowej tandety zmiótł team developerski, a Eidos w pośpiechu zbierał ocalałe szczątki. Heath-Smith stracił maszynkę do robienia kasy (prawa do Lary zostały w Eidosie) i został na lodzie z resztkami Core Design. Rozwody bywają bolesne, szczególnie kiedy zone bierze wszystko.

W innych okolicznościach Aleksiej Pazhitnov byłby dziś najbogatszym człowiekiem świata. Pazhitnov stworzył Tetrisa, ulubioną grę na telefony komórkowe (do czasu pojawienie się języka Java - dzisiaj granie w ten tytuł to obciach w towarzystwie). Pazhitnov, pracując w Sowieckiej Akademii Nauk, postanowił zrobić grę wideo. Nie wiadomo, w jakich okolicznościach przyszło mu to do głowy, ale gdy chodzi o koncepcję spadających kloców, wszystko jest możliwe. Gdy gra była gotowa, towarzysz Pazhitnov przedstawił ją na forum partii. Niestety, partyjni potomkowie (baczność!) towerzysza Lenina (spocznij!) koncepcję praw autorskich rozumieli nieco na opak. Tetris stał się dobrem narodowym i postanowiono wydać go ku chwale narodu radzieckiego. Tetris najpierw pojawił się w całym ZSRR (testowanie rynku), a dopiero potem dokonał inwazji na USA. Burzuazyjny i kapitalistyczny świat Zachodu oszalał na punkcie klocków. Gdyby Pazhitnov zrobił jeszcze kilka takich gier, niepotrzebna byłaby Zimna Wojna - wszyscy stalibyśmy się niewolnikami Czerwonej Strony i jej gier. Po upadku jedynego słusznego ustroju Aleksiej wyemigrował do USA, gdzie współpracował m.in. przy grze Yoshi's Cookies i logicznych gierkach na PC. Ale już nigdy nie powtórzył sukcesu Tetrisa.



Na deser masz dwóch młodych Johnów zwanych złotymi chłopcami i ich kamień milowy. To oni zrewolucjonizowali gry, przenosząc je z widoku klasycznego 2D w 3D. Ekspresyjny John Romero i cichy John Carmack pod szyldem id Software zaczęli skromnie - świetny, ale nierewolucyjny Commander Keen (6 części). Potem był etap intensywnych testów środowiska 3D, z czego narodził się Wolfenstein 3D. I stało się, ziemia się zatrzęsła i na jej powierzchni zjawiły się Doom, Heretic i Hexen. Cały grający świat był u stóp złotych chłopców. I wtedy okazało się, jak niebezpiecznym połączeniem jest ambicja i woda sodowa. Romero zaczął przeginać. Najpierw wpasował swoją twarz w głównego bossa Dooma II, potem oddał swoje Ferrari na nagrodę w turnieju Quake'a. Kolejna wyskoki





Romero coraz bardziej przeszkadzały pozostałym pracownikom, więc nastąpiło nieuniknione rozstanie. Romero założył własne studio developerskie Ion Storm. Wyplut na rynek Daikatanę i Anachronox, po czym obserwował ich porażkę. Potem przycisnęła proza życia - pewnie niejeden raz John żałował oddanej za darmo Ferrarki. Gdyby teraz ją sprzedał, miałby na chleb z masłem. A tak musiał zająć się tym, co tak bardzo nienawidził - rzemieślniczą robotą dla kogoś innego. Chłopak upadł tak bardzo, ze pracował przy konwersji Red Faction na N-Gage (dno i fuszerka). Spokojny Carmack do dziś dzieła w id Software i w 2006 dostał wyróżnienie w Walk of Game. A Romero? Poślubił jakąś piękność z Rumunii i pichci kolejny "super" projekt. Czyzby w drodze był John Romero Jr.? ☐

[nemo&dżujo]

Od Gracza dla Graczy

Nintendo: trudna droga do szczęścia

Pomysł napisania nowego felietonu przyszedł mi do głowy podczas obserwacji szumu medialnego, jaki rozpętała zaskakująca zmiana nazwy nadchodzącej konsoli Nintendo. Platforma nowej generacji miała nazywać się Revolution i nazwa ta praktycznie bez problemu została zaakceptowana przez Graczy na całym świecie. Szokiem dla wszystkich była niedawna decyzja Nintendo, które na specjalnej konferencji prasowej obwieściło światu rewelacyjną (rewolucyjną?) informację: Wii will, will will rock you! - zaśpiewali w Internecie wszyscy fanboje Nintendo. Jak zdążyliście się zapewne zorientować, zdania co do nowej nazwy konsoli są podzielone. Podczas gdy jedni uważają ją za ogromny błąd Nintendo, drudzy pokładają w japońskiej firmie swoją ufność. "Nintendo nigdy nie podejmowało decyzji, które by firmie szkodziły. Nintendo się nie myli, zawsze wie, jaką strategię marketingową obrać" - czytam na internetowych forach dyskusyjnych, gdzie podekscytowani Gracze komentują nowy pomysł słynnej korporacji. Jest to świetna okazja, by przyjrzeć się bliżej zarówno Wielkiemu N, jak i różnym decyzjom podjętym na przestrzeni lat przez inne firmy. Było kilka takich, które możemy uznać za największe "wtopy" w branży elektronicznej rozrywki. Tak więc - do dzieła!

Nie zaskoczę Was chyba informacją, że branża elektronicznej rozrywki daleka jest od perfekcji. Zarówno twórcy gier, jak i wydawcy bardzo często podejmują błędne decyzje, które w perspektywie czasu kosztują daną firmę grube pieniądze. Przed popełnianiem tych gaf nie retuje ich ani profesjonalny sprzęt, ani specjaliści od marketingu, ani świetne kampanie reklamowe. Gracze - nawet jeśli mówimy o pasjonatach i fanbojach poszczególnych firm czy platform - głupi nie są i kitu sobie wciskać nie pozwolą. Na dobry początek zerknijmy na firmę Nintendo, która uważana jest przez niektórych za niepodważalną świętość. Czy aby na pewno? Guzik prawda! Wystarczy przypomnieć sobie, jak ignorancja skośnookich szefów słynnej firmy kosztowała ich najwyższą cenę – wyhodowali na swoim łonie prawdziwego potwora, jakim w perspektywie czasu okazała się konsola PlayStation!

Pod koniec 1992 r. Sony skontaktowało się z Nintendo w sprawie realizacji wspólnego projektu, jakim miało być stworzenie dodatkowego urządzenia peryferyjnego z myślą o konsoli Super Nintendo. Pewnie tę historię słyszeliście już nie raz. Miał powstać specjalny napęd CD-ROM, który poszerzyłby możliwości przezywającego w tamtych czasach ogromną popularność systemu. Sony obiecywało muzykę o lepszej jakości oraz bogatsze w materiały multimedialne gry. Ostatecznie firma hydraulika wypięła się na przyszłych twórców PSX-a i rozpoczęła negocjacje z koncernem Philips. Sony nie zamierzało jednak przestać pracować nad projektem, w który włożyło już sporo pieniędzy. Ken Kutaragi w ten sposób powołał na świat słynną konsolę, która z miejsca stała się największym konkurentem Nintendo. PlayStation stało się symbolem nowej ery, prawdziwym sprzętem nowej generacji, który pozostawił w tyle konkurencję. W ten oto sposób Szaraczek przez wiele lat pozostawał jedną z najlepiej sprzedających się konsol w historii branży - wszystko dlatego, że Nintendo "wypięło" się na rewolucyjny pomysł... To numer jeden jeśli chodzi o „wtopy" w naszej branży.



Z powyższą historią wiąże się kolejna. Nintendo, współpracując dłużej z Philipsem, pomogło im wypromować "konsolo-odtwarzacz" CD-i, uzyczając na potrzeby nowego systemu najsłynniejsze postaci z gier Super Mario Bros i Legend of Zelda. Skończyło się... pasmem okropnych, wręcz wołających o pomstę do nieba tytułów. Na słynną "potworną trylogię" gier składają się tytuły - Link: The Faces of Evil, Zelda's Adventure oraz Zelda: The Wand of Gamelon. Trudno zgadywać, co kierowało Nintendo, kiedy pozwalało na podobne zeszmacenie słynnych postaci. Pomyśleć, że zaledwie 150 lat wcześniej w Japonii za podobne plamy na honorze popełniano seppuku...



Nie były to jedyne poważne wpadki Nintendo, które niespełna 2 lata później popełniło kolejną gafę. Była on w pewnym stopniu związana ze współzawodnictwem, jakie rozpętało się po premierze dziecka Kena Kutaragiego. Gdy Sony obwieściło świt nowej generacji za sprawą wykorzystania potencjału napędu CD, Nintendo wpadło na pomysł oparcia swojego nowego wynalazku o pomysł "wirtualnej rzeczywistości", który w owych czasach był bardzo gorącym i pożądanym tematem w popularnonaukowej literaturze i filmach. Virtual Boy okazał się finansową klapą, głównie ze względu na wysoką cenę sprzętu (180 $), dziwny wygląd oraz przez sam sposób wyświetlenia obrazu - wielu użytkowników skarżyło się na bóle głowy, problem z łzawiącymi oczami oraz dziwne powidoki (zielone kropki przed oczami) po zbyt długim użytkowaniu sprzętu. Same gry były raczej nieciekawe, było ich zdecydowanie za mało, a ludziom - co w sumie nie dziwi - nie spodobał się pomysł wciskania głowy w niewygodne, trudne w użytkowaniu gogle. Na szczęście ta wpadka nie doprowadziła Nintendo do finansowej ruiny, choć sam twórca urządzenia (Gunpei Yokoi, bardzo dobrze zapowiadający się projektant z masą świeżych i ciekawych pomysłów) zachował się w typowo japoński sposób i kierowany poczuciem wstydu zwolnił się z firmy. Inna sprawa, że kilka miesięcy później zginął w tragicznym wypadku samochodowym, więc klątwa samurajów ostatecznie go dosięgła. Niech spoczywa w pokoju.

Kiedy tak z kolei myślę o rewolucyjnym kontrolerze do Nintendo Wii, nie jestem do końca przekonany, czy sprosta on związanym z nim oczekiwaniom. Przypomina mi się, że w sumie japońska firma od lat przejawiała tendencje



do kombinowania z nowymi rozwiązaniami, a następnie porzucania swoich pomysłów innowacyjnych peryferiów bez należytego rozwinięcia idei. Choćby taki R.O.B - wydany w 1983 r. "rodzinny robot" z możliwością podłączenia go do konsoli NES (wpinało się go do pierwszego portu konsoli, a sterowało za pomocą wpiętego do drugiego gniazda pada). Zabawka ta od strony praktycznej nie miała żadnej wartości, ale pomogła Nintendo w stworzeniu nowoczesnego wizerunku konsoli NES, jak i w sprzedaży platformy u jej prapoczątków. Pojawiły się tylko dwie gry, które współpracowały z R.O.B, a mowa tu o Stack-Up i Gyromite. Co ciekawe, w chwili premiery urządzenie w Stanach już dawno nie było ono supportowane w Japonii, o czym Gracze nie wiedzieli. Nintendo nawet nie pokusiło się o przetłumaczenie tytułowego ekranu gry Gyromite, wypuszczając na rynek amerykański wersję z japońskimi napisami. O innym ciekawym wynalazku możecie poczytać bliżej w ramce Dżoje do gry Dancing Stage: Mario Mix w bieżącym numerze (pierwsza w historii mata-kontroler o nazwie Nintendo Power Pad). Nie będę nawet wyliczał, ile pojawiło się gier korzystających z pistoletu Nintendo Zapper. Zdecydowanie jednak warto napisać dwa słowa na temat słynnej rękawicy Nintendo Power Glove.



Wynalazek był bardzo atrakcyjny jak na owe czasy (wspomniane fascynacje środowiskiem VR), ale poza samym wyglądem nie miał nic konkretnego do zaoferowania. Powstała zaledwie jedna gra (Super Glove Ball, wyprodukowane przez firmę Mattel), zaś dwie inne zapowiadane produkcje nigdy nie ujrzały światła dziennego. Tak, Nintendo nie ma wielkiego sentymentu do firmowanych swoją marką peryferiów. Wielokrotnie dało temu wyraz i nie należy o tym fakcie zapominać również teraz.

Wspominałem już o niefortunnej decyzji, jaką Nintendo podjęło rezygnując z korzystnej propozycji Sony. Jej rezultaty widzieliśmy później, gdy firma spadła z niekwestionowanej dotąd pozycji lidera w branży elektronicznej rozrywki. Nintendo 64 można bardzo lubić i wspominać z ogromnym sentymentem, choćby ze względu

na bardzo ciekawą ofertę gier. Mimo wszystko pomysł pozostania przy wysłużonych kartridżach w świetle trwających dookoła zmian (popularyzacja nośnika CD) niekorzystnie odbił się na dochodach japońskiej korporacji. Zamiast pogodzić się z tym, że przestarzała technologia powinna odejść do lamusa, Nintendo przekonywało cały świat do swoich racji. Może to na przekór Sony padały słowa. "Wczytywanie gier z CD zajmuje znacznie więcej czasu, niż z kartridża" - stwierdzali bez cienia wątpliwości przedstawiciele firmy. No i tym sposobem stracili Squara i wiele innych firm, których projekty nie mieściły się na kostkach pamięci. Po raz pierwszy słynący z innowacyjności Japończycy brzmieli w uszach świata jak stare zgredy. Nie chcieli pogodzić się z nowym trendem i skończyło się to alienacją sporej grupy zatwardziałych fanów Wielkiego N od światowego mainstreamu. Właściwie do dzisiaj firma nie może pozbierać się po tym - moim zdaniem ewidentnym - błędzie. Ba! Sprawy na pewno nie poprawił fakt olewania kwestii zabawy online czy odtwarzania filmów DVD, opcji praktycznie standardowych w przypadku konkurencyjnych konsol, PlayStation 2 oraz Xboxa. Można o podobnej taktyce myśleć w różny sposób, ale fakt pozostaje faktem - Nintendo od lat chadza własnymi ścieżkami, wiernie trwając na przyjętej przez siebie, opozycyjnej do ogólnie przyjętego mainstreamu pozycji.

Pozostaje w takim razie pytanie - gdzie ta postawa ostatecznie ich doprowadzi? Już teraz można powiedzieć, że w kwestii konsol stacjonarnych Nintendo trafiło w punkt, gdzie niekoniecznie będzie w stanie nadal funkcjonować, jeśli nie zmieni swoich przekonań. Wii stanie się ostateczną kartą przetargową w działaniach firmy, która już raz gotowa była porzucić rynek konsol stacjonarnych na rzecz produkcji software'u. Przekonamy się, czy alienacja Nintendo przyniesie oczekiwany skutek, zaś Gracze pokochają nową platformę. Sam jestem z nowym projektem całym sercem i duszą, gdyż kocham firmę hydraulika od najmłodszych lat i zawdzięczam jej zarówno swoją pasję do gier wideo, jak i w pewnym stopniu obecną pracę w branży. Na rynku japońskim bezkonkurencyjnie rządzi Sony, zaś wszelkie próby Microsoftu, mające na celu popularyzację obu produkowanych przez firmę konsol, póki co kończą się fiaskiem. Skośnooczy być może i lubią pławić się w zachodniej popkulturze, ale w kwestii gier wideo mają bardzo sprecyzowane gusta. Nintendo udaje się na kolejną wojnę, z której niekoniecznie musi wyjść zwycięsko. Pamiętajmy jednak o znaczeniu nazwy Nintendo, która w swobodnym tłumaczeniu z języka Kraju Kwitnącej Wiśni oznacza "drogę do szczęścia". Czy to do czegoś nie zobowiązuje?

Pozostając przy temacie Atari trudno nie wspomnieć o kolejnej wpadce firmy, która miała miejsce na początku lat 90. Korporacja, mając w pamięci lata sukcesów, jakie zapewniało Atari 2600, postanowiła jeko pierwsza wejść na pole systemów next-genowych. No i prawie im się udało. Pomijając fakt, że 64-bitowy Jaguar nie był tak naprawdę 64 bitową konstrukcją, był jedną z najtrudniej programowalnych platform w historii. Już kampania reklamowa była mało trafiona, zaś sami Gracze z podejrzliwością patrzyli na mało wygodny, najeżony przyciskami pad



i drogie kartridże z grami. Na szczęście pojawiły się dwie intrygujące gry, które wzbudziły spora zainteresowanie - Tempest 2000 oraz Alien vs. Predator (ta gra do dziś może się podobać - klimacik jest wspaniały). Jak to mówią, jedna jaskółka wiosny nie czyni - oprócz kilku innych zjadliwych tytułów, zdecydowaną większość stanowiły crapy (Trevor McFur In the Crescent Galaxy, Fight for Life, White Man Can't Jump, Bruce Lee...). Interes się nie kręcił, zaś Atari, nie bacząc na sytuację, próbowało tchnąć w system nowego ducha za sprawą opcjonalnego napędu CD i całej kupy innych gadżetów (pracowano nawet nad Jaguarem 2, hełmem do VR i innymi wynalazkami). Cały pomysł okazał się fiaskiem ze względu na trudności w programowaniu, a także brak nowych i dobrych gier oraz... wejście na rynek konsol PlayStation i Saturn. Nad marką Atari wydaje się ciążyć jakaś klątwa - całkiem niedawno Infogrames pod wykupionym szyldem Atari wydało zbugowanego Dnv3ra, pakując w niego masę pieniędzy, która z wiadomych względów się nie zwróciły. Firma z tego powodu do dziś przeżywa kryzys, odsprzedając w ostatnim czasie sporo swoich projektów (np. Timeshift).

Czy zdajecie sobie sprawę, że gdyby nie kilka błędnych decyzji, dziś EA mogłoby produkować konsole, zaś PlayStation mogłoby nie dominować na rynku hardware'u? Otóż na początku lat 80. pojawił się pewien wizjoner, Trip Hawkins mianowicie, który założył firmę Electronic Arts. Blisko dziesięć lat później wpadł jednak na kolejny rewolucyjny pomysł i rozpoczął na własną rękę prace nad systemem do gier opartym na napędzie napędzie CD-ROM i RISC-owych, szybkich jak na owe czasy procesorach. System jaki wymyślił, czyli 3DO Interactive Multiplayer, był jak na owe czasy prawdziwym potworem, jeśli chodzi o możliwości. Firma 3DO Company sprzedawała licencje na produkcję platformy innym firmom, m.in Panasonicowi czy Goldstarowi.



Na nową konsolę dosyć szybko wydano kilka wspaniałe prezentujących się pozycji, m.in. Road Rash, Need for Speed czy port Super Street Fighter II Turbo - gier wcale nie ustępujących późniejszym konwersjom na PlayStation! Być może wszystko zakończyłoby się happy endem, gdyby nie... cena samej konsoli. No właśnie - Trip nie przewidział jednej istotnej rzeczy! Do każdej nowej konsoli trzeba na początku dopłacać, jednak firmy kupujące prawa do produkcji konsoli chciały na niej zarobić, więc system sprzedawały za 700 dolarów! Astronomiczna kwota! No i jak się domyślacie, wszystko szlag trafił. Sprzedaż szła opornie, a po dwóch latach konsola PlayStation pogrążyła zarówno 3DO, jak i wcześniej wspomnianego Jaguara. Dziś zamiast konsoli 3DO mamy w pamięci kilkanaście gniotów z serii Army Men, które firma Tripa Hawkinsa zaczęła produkować po upadku konsoli (w 2003 zresztą 3DO zbankrutowało). Ciekawe, jakby się potoczyła historia, gdyby Tripowi Hawkinsowi się udało..

Czas napisać kilka słów na temat Sony, które mimo pasma sukcesów miało swoje gorsze chwile. Jedną z błędnych decyzji było wprowadzenie do sprzedaży multimedialnego urządzenia PSX, stanowiącego hybrydę konsoli do gier i cyfrowego magnetowidu. Wyposażony w dysk twardy, nagrywarkę DVD oraz podzespoły PlayStation 2 kombajn miał odnieść sukces na fali łączenia różnych mediów w jedną całość. Pośpiech związany ze zbliżającym się terminem premiery urządzenie sprawił, że trafiło ono do sprzedaży oferując tylko 30% obiecanych funkcji! Wykluczono m.in. obsługę łącz szerokopasmowych oraz odtwarzanie plików MP3. Po tym, jak Sony poinformowało, że PSX będzie posiadał słabszą niż zapowiadano prędkość nagrywania

Słynne potknięcia w branży elektronicznej rozrywki

Jedną z najbardziej "porażkowych" firm w historii branży pozostaje Atari – firma, która z kapitału założycielskiego w postaci 300 dolarów zrobiła po 4 latach fortunę (30 milionów) a po dziesięciu następnych - upadła. Trafne decyzje nigdy nie były domeną tej korporacji, ale prawdziwe problemy rozpoczęły się, gdy na początku lat 80. pojawiła się konkurencja w postaci Intellivision oraz atrakcyjnego Colecovision. Atari próbowało wówczas konkurować z platformami następnej generacji za sprawą konsoli Atari 5200. Popełniono jednak błąd, nie wyposażając nowego systemu we wsteczną kompatybilność, co zamknęło dostęp do bogatej biblioteki tytułów na poprzedniczkę. Dodatkowo zamiast zacząć mocnie supportować nowy system, wciąż pompowało kasę w stara A2600. Do historii wpadek przeszła afera związana z E.T., gdy koncern za kosmiczne pieniądze nabył prawa do dystrybucji tworzonego na kanwie kasowego filmu Stevena Spielberga tytułu. Cały szkopuł w tym, że twórców goniły terminy, których nie dało się w żaden sposób przekroczyć. Do pracy nad grą zatrudniono Howarde Scotta Warshawa, doświadczonego programistę, który pracował wcześniej nad projektami tytułów na Atari 2600. Dostał on zaledwie 5 tygodni na stworzenie praktycznie od podstaw nowej gry. Wyobraźcie sobie podobną sytuację! Nie ma pomysłu, wizji całości, a do tego ma się świadomość bezlitośnie upływającego czasu. Gra jednak powstała i w perspektywie czasu okazała się być tytułem wręcz legendarnym! Warshaw stworzył potworka, który do dnia dzisiejszego pozostaje na 1. miejscu wszystkich rankingów najgorszych gier w historii całej branży. Atari wyprodukowało miliony kopii zupełnego chłamu, który został zjechany z błotem w branżowej prasie, zaś sami Gracze masowo udawali się do sklepów z reklamacjami. Beznadziejny interfejs, paskudna grafika, pierdzący dźwięk - trudno się dziwić, że sytuacja ta bardzo uszczupliła majątek firmy. Co najśmieszniejsze, sterty bezużytecznych kartridży konwoje ciężarówek przewiozły do Nowego Meksyku, gdzie zostały zakopane głęboko pod piaskami pustyni. Podobno miejsce ostatniego spoczynku największej kichy w historii gier dodatkowo zalano grubą warstwą cementu.





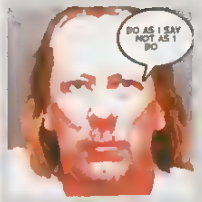
DVD, która wyniosła 12x (a miało być 24x), a także nie będzie kompatybilna z płytami CD-R, wiele osób postawiło krzyżyk na nowym produkcie. Czarę goryczy przelała zbyt wysoka cena oraz wycięcie w ostatniej chwili jednej z najważniejszych funkcji, czyli cyfrowego magnetowidu. Kampania promocyjne sprawiła, że w ciągu pierwszego miesiąca sprzedano 40 tys. sztuk urządzenia, lecz już miesiąc później Japończycy przestali je kupować, zniechęceni ciętą krytyką specjalistów, zaś wiele urządzeń zostało zwróconych sklepom. Produkcje sprzętu została wstrzymana, a porażka na zamożnym i chętnie chłonącym nowe gadżety rynku japońskim sprawiła, że zaniechano wprowadzania urządzenie do sprzedaży w innych krajach.

Branża elektronicznej rozrywki energicznie się rozwija, zmierzając w stronę przyszłości, stawiając sobie coraz większe wyzwania. Co przyniosą nadchodzące miesiące? Przyznam, że z wielkim zainteresowaniem będę śledził kolejne kroki gigantów tego rynku, przede wszystkim szczególnie głośną w ostatnich dniach sprawę nowej platformy Nintendo. Targi E3 przyniosą nowe odpowiedzi oraz masę nowych pytań, ale to już temat na osobny artykuł. Podobnie jak w przypadku tekstu o "wkurzających" rzeczach, także tym razem chętnie wysłucham Waszego zdania na temat największych błędów w historii konsol i gier wideo. Stukajcie pod wiadomego maila. Będę czekał! □ [mazzi@psxextreme.pl]

Graczpospolita

Nr 9 Rok 2006 Redaktor prowadzący: Wizzi Cena: bezpłatna wrzutka do śląskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: 4,12zł

Wystrzałowy tata



Tyle słyszymy ostatnio o przypadkach, gdy dziecku ślęczącemu zbyt długo przed konsolą najzwyczajniej w świecie odbija i dokonuja zbrodniczych czynów. Winne są oczywiście gry. Chciałbym Wam przedstawić zgoła odmienną historię, której bohaterem jest pewien narwany ojciec. Wyjaśnił on w spektakularny sposób swojemu dziecku, ze rodzicom się nie podskakuje. Josef Langanderfer z Florydy (44 l.) bezskutecznie prosił swojego syna o zrobienie prania. Ten jednak nie reagował na jego polecenia i całkowicie oderwany od swiata grał w nową grę wideo. Wkurzony rodzic nie wytrzymał w pewnym momencie i sięgnął po pistolet. Sprawa jednak zakończyła się bez przelewu krwi, gdyż mężczyzna strzały oddał w stronę nieszczęsnej konsolki. Za swój czyn mieszkaniec Florydy odpowiadać będzie przed sądem - prawnicy nie byli wyrozumiali, zaś wśród zarzutów znalazło się m.in. usiłowanie mordarstwa. Nie wystarczyło wyciągnąć wtyczkę z kontaktu i w klasyczny sposób dać dziecku paskiem po pupie?

Gorący temat:
"Odlotowe" gry

Konopie indyjskie czy - jak wolicie – marihuana, są jedną z najbardziej akceptowanych społecznie nielegalnych substancji na świecie. W niektórych krajach (m.in. Holandia) popularna "trawka" jest zalegalizowana i dopuszczona do sprzedaży w specjalnych sklepach (słynne "cofee shopy"). Coraz bardziej rośnia ilość zwolenników tej substancji również w USA. Popkultura Nowego Świata już dawno zaakceptowała palenie "blantów" jako coś powszedniego - słyszymy o tym między wierszami popularnych piosenek rockowych, możemy zobaczyć w popularnych filmach kinowych (ostatnio trawka pojawiła się m.in. w komedii "Grandma's Boy", gdzie trzydziestolatni tester gier w ten sposób relaksuja się po całym dniu pracy w firmie developerskiej).

Nic dziwnego, za popularny narkotyk coraz częściej łączony jest też z grami wideo, które - jak powszechnie wiadomo - stanowią ogromną inspirację dla rozwoju współczesnej masowej kultury popularnej. Oczywiście w żaden sposób nie popieram tej używki, ale równocześnie czuja się w obowiązku poinformować Was, ze całkiem niedawno przeprowadzono czysto teoretyczne badania, które miały na celu wytypowania najbardziej wpływających na oszołomiony umysł gier, które zintensyfikować mogą narkotyczne doznania. Lista zaproponowanych przez redaktorów popularnego serwisu internetowego Games.net gier na stanowić będzie dla nikogo wielkiego zaskoczenia.
Na pierwszym miejscu listy pojawił się słynny REZ, niesamowita gra akcji, stanowiąca umiejętne połączenie muzyki elektronicznej z fascynującym spektaklem świetlnych rozbłysków oraz surrealistycznych kształtów. Drugie miejsce zajęła chwalona za innowacyjny pomysł całkowicie zwariowana gra Katamari Damacy. Na trzecim miejscu znalazło się niezawodna Super Smash Bros. Melee, stanowiące idealną grę na imprezę w gronie rozweselonych znajomków. Wśród innych proponowanych tytułów znalazły się Geometry Wars, Psychonauts, Lumines, seria Mario Party, Fantavision, seria Mario Kart oraz stary, ale najwidoczniej nadal niezawodny Parappa the Rapper.



Wyjątkowa lista 10 spełniających zaskakujące kryteria gier została opublikowana na stronie internetowej oraz wzbogacona o kilkuminutowy filmik prezentujący ja w akcji (wzbogacony o dwuznaczna wypowiedzi redaktorów). Nintendo jak zwykle dominuje na liście, co obala często powielany mit, jakoby produkcje Wielkiego N były przeznaczone wyłącznie dla dzieci.

ZDJĘCIE NUMERU!!!



■ W końcu poznaliśmy nazwę nowej, rewolucyjnej konsoli Nintendo. Gigant elektronicznej rozrywki nie przestaje nas jednak zadziwiać, zapowiadając unowocześnioną wersję konsoli DS, która nada przestrzennemu graniu zupełnie nowe znaczenie!

Brutalne gry zachęcają do narkotyków?



Przed kilkoma dniami do publicznej wiadomości podano wyniki badeń przeprowadzonych przez Dr Sonje Brady z Uniwersytetu w Pittsburgu. Jak się okazało (lapiąc usiądźcie wygodnie, bo ta wiadomość może być dla Was wręcz szokująca), mężczyźni bawiący się brutalnymi grami wideo (jako przykład podano Grend Theft Auto 3) w przeważającej ilości przypadków sięgają również po alkohol i narkotyki. Często się mówi, ze wypełniona przemocą tytuły powodują agresywne zachowania, ala teraz - dzięki kilku tysiącom dolarów, jakie poszły na te badania - społeczeństwo dowiedziało się, ża również są przyczyną popadania w groźna nałogi. Eksperymant przeprowadzono wśród mężczyzn w wieku 18-21 lat, którzy przez określony czas grali w GTA3 oraz The Simpsons Hit and Run. "Zabawa z GTA3 powoduje wzrost ciśnienia krwi i negatywnie wpływa później na pracę zespołową" - informuje pani naukowiec. Praca zespołowa? Jak niby mamy współpracować, skoro zgodnie z badaniami wszyscy jestesmy "pijani i przećpani").

Kingdom Hearts od 18 lat?!



Wydawało się Wam, ze marka Kingdom Hearts kojarzy się wyłącznie z produktami dla dzieci? Zaskoczeni będziecie więc informacją, że na rynku istniaje produkt o podobnej nazwie, bynajmniej nie mający z przygodami Myszki Miki i Kaczora Donalda nic wspólnego. Gadzet ten jest zabawką dla pełnoletnich osób, stworzony głównie z myślą o uszczęśliwieniu płci pięknej. Nie będziemy wchodzić tu w szczegóły gdyż anatomiczny kształt wynalazku wyjaśnia jego zestosowanie. Można tylko domyślać się, czemu podobna "zabawka" trafile do sprzedaży w okresie promocji nowej gry w mediach Nowego Świata - ktoś sprytnie wykorzystał właściwy moment, żeby cichaczem przepchnąć swój wynalazek. Niektórzy rodzice mogą przezyć mały szok kupując cechujące się silnymi drganiami urządzenie, noszące nazwę ulubionej gry ich pociech. Sami twórcy gry na razie milczą, ale raczej mało prawdopodobna, zaby cała sprawa przeszła bez echa.

Śpij lepiej dzięki Duke Nukem!



Stacja BBC poinformowała o zaskakującym odkryciu belgijskich naukowców, którzy prowadzili badania nad snem. Wybrani ochotnicy w jednym z doświadczeń otrzymali za zadanie granie przez kilka godzin w słynną grę Duke Nukem. Lekarze instruowali pacjentów (mieli trafiać w wyznaczona miejsca na mapie gry), prowadząc równocześnie badania aktywności ich mózgów. Odkryli, ża część kory odpowiedzialna za pamięć i zmysł kierunku wyraźnie aktywowała się, gdy badani usiłowali odnaleźć właściwą drogę w labiryncie korytarzy. Osoby wyspane i rzeźkie błyskawicznia znajdowały drogę do celu, podczas gdy te pozbawione snu miały poważne problemy. "Wygląda na to, że sen przyspiesza proces myślenia, a wypoczęty człowiek łapiaj korzysta ze zmysłu orientacji. Ludzka pamięć regenerują się w trakcie nocnego wypoczynku". Dlaczego do badań wybrano słynną grę akcji (której sequel nomen omen powstaje już od 10 lat i trafić do sklepów nie może), pozostaje niewyjaśnioną tajemnicą naukowców.

Siusiaj z Nintendo Wii



Zaskakująca zmiana nazwy nowej konsoli Nintendo budzi ogromna zainteresowanie mediów. Dziennikarz amerykeńskiego magazynu Game Informer rozmawiając z Mattem Atwoodem z Nintendo stwierdził: "Nazwa Wii sprawie, ze myślę o siusianiu! Mówiłeś, że DS-a trzeba trzymać jak książkę podczas grania w 'Brain Aga'. Nie chcę wiedzieć, jak powinienem trzymać kontrolar Wii w przypadku innych tytułów". Zaskoczony pracownik Nintendo odparł: "Nie będę tego komentował. Kiedy patrzysz na kontroler, jest wiele innych rzeczy, jakia możesz robić". Ciekawe, co dokładnie miał na myśli. Trudno się dziwić oburzeniu niektórych dziennikarzy, skoro choćby w USA podobne w brzmieniu słowo "pee" oznacza właśnia siusianie. W końcu doczekaliśmy się tak długo oczekiwanej rewolucji w postaci dziecinków trzymających dziwne kontrolery i skaczących przed telewizorem, krzycząc "Wiiiiii! Wiiiiii!". Inna sprawa, ża w języku angielskim słowo "wee" kojarzyć się też może ze słowem „wienar", oznaczającym parówkę (w slangu mającym dodatkowe znaczania, związane z pewną częścią ciała). Wyobraźcia sobie taką scenkę w typowym, amerykańskim domu z udziałem 7-latka: "Mamusiu! Skończyłem odrabiać lekcje. Czy mogę pobawic się ze swoim Wee? Później moze wpadnie Bryan i połączymy jego Wea z moim Wee i pogramy do późna!". Jak dla mnie to wszystko jest trochę wiiird, ale czes pokaże, co z tego wyniknie. Nintendo raczaj nie zawodzi swoich fanów...



Okiem Menieka

Chleba i igrzysk! Chipsów i gier!

Zbrojenia trwają pełną mocą. Gdy piszę te słowa, pozostał tydzień do rozpoczęcia największych tegorocznych targów branżowych - E3'2006. Medie zalewane są informacjami, obietnicami i przechwałkami, a najwięksi licytują się, kto co pokaże i ogłosi - od oficjalnie potwierdzonego trailera Halo 3, przez ...ekhm... zaskakujące Wii, aż po niecierpliwie oczekiwane, grywalne produkcje na PS3.

Tradycyjnie także - na szczęście - swoim równoległym nurtem toczy się "zwykłe" życie branży, niezależne od corocznych wydarzeń w Los Angeles. I to te długofalowe wyścigi oraz wszystko, co z nimi związane, jest na dłuższą metę ważniejsze. Każdy z nas zdaje sobie sprawę, z jaką kasą są one związane. A przynajmniej zdajemy sobie sprawę po części, a od czasu do czasu ktoś otwiera nam szerzej oczy. Ostatnio nastąpiło to pod koniec kwietnia, gdy Sony oficjalnie przyznało się, że cały start PlayStation 3 i przygotowania do niego pochłoną kwotę 817 milionów dolarów. Dodajmy do tego już wtopione 400 milionów baksów w promocję konsoli, implementację Blu-ray oraz powstanie The Cell i mimowolnie pojawia się pytanie: "jak zamierzają to odzyskać?". A może nie zamierzają? A może im się nie spieszy? To raczej oczywista i konieczna inwestycja związana ze stworzeniem najnowocześniejszego sprzętu do grania, jaki pojawi się na rynku na najbliższych kilka lat, chociaż jednostkowe koszty produkcji rzędu 500-800 $ wcale nie będą pomocne w wydostaniu się z tej dziury finansowej. To także kolejny dowód na to, że PS3 to jedno z najważniejszych i największych wyzwań całego koncernu, a już na pewno jego "sekcji rozrywkowej". Momentalnie oczywiście pojawiły się opinie, że porażka nowej maszynki Sony może zaważyć na przyszłości całej firmy, co było błyskawicznie torpedowane przez armie fanboyów, że terminu "porażka" Kutaragi nie ma nawet w swoim prywatnym słowniku;)

Tymczasem Microsoft, ciesząc się swoją półroczną już hegemonią na rynku, nie szczędzi uszczypliwych uwag pod adresem rozwijającej powoli skrzydła opozycji. Ostatnia warta naszej uwagi wypowiedź należy do szefa MS Europe, Chrisa Lewisa, który podczas jednego z wywiadów stwierdził "To ne pewno nam schlebia, gdy konkurencja tak wysoko ocenia pewne aspekty Xboxa i Xbox Live, że zamierza je zastosować we własnym produkcie". A jako finalny cios z półobrotu dorzucił: "Jednak jako długoletni obserwator i czynny uczestnik tej branży wiem, że wstępne deklaracje nie zawsze pokrywają się z wynikiem finalnym". Jakkolwiek buńczucznie by to nie brzmiało, takie oświadczenia mogą być wynikiem zarówno pewności siebie, jak i rosnącego poczucia strachu przez nadchodzącym nieznanym. Nie nam oceniać, co, jak i kto kogo, ale czytając takie teksty nie mogę odmówić sobie dwóch małych przyczółków w zielony nos: na kim wzorował się Microsoft widząc swą szansę w branży gier wideo i kto pierwszy umieścił porty USB w swej konsoli, a kto je teraz skopiował?

Elaboraty instytutów badań rynkowych i prace naukowe znanych uczelni to nie tylko poważne analizy finansowe i prognozy sukcesów czy porażek w różnych dziedzinach branży. To także bardziej przyziemna i - wydawałoby się na pierwszy rzut oka - luźniejsze oraz ciekawe dla Graczy "odkrycia" dotyczące naszego hobby. Jednak każde z nich ma ściśle określony cel, a te z kolei - nie oszukujmy się - rzadko wychodzą naszej społeczności "na zdrowie". Najlepszym przykładem z ostatnich dni jest eksperyment przeprowadzony przez pracowników naukowych Uniwersytetu Harvarda w Bostonie, dotyczący gier dla dorosłych (rating M w USA) i wiarygodności przyznawanego znaczka z opisem ESRB. Wyselekcjonowano bazę 147 konsolowych produkcji (ze wszystkich trzech obozów) ze znaczkiem M, a spośród nich losowo wybrano 25%, czyli 37 sztuk do testowania. Z tej grupy za opóźnienie wyleciał xboxowy Painkiller, w wyniku czego pozostało 36 tytułów. Każdy z nich otrzymał godzinne szarpanko (z rąk doświadczonego Gracza), po czym wyniki podsumowano, uśredniono i podzielono się nimi z zastygłym w napięciu światem;) 42 godziny gameplayu (sumaryczny okres testów) dały w sumie 6011 zwłok (w tym 4268 ludzkich), czyli 145 zgonów na godzinę (z czego 104 trupy należały do ludzi). W sumie 67% produkcji przedstawiało śmierć "pozaludzkich" postaci, a 92% obrazowało agonię przedstawicieli naszego gatunku. I teraz najlepsze: 100% badanych gier żądało od Gracza lub nagradzało go za krzywdę wyrządzaną innym, a 92% wymagało/nagradzało zabijanie. Rewelka, nie? To może dla odmiany coś "lżejszego" - seks, przekleństwa, narkotyki? Wyraźne treści damsko-męskie obecne były w 13 badanych obiektach (36%), jednak tylko 5 z nich zawierało właściwe ostrzeżenie na opakowaniu. Z 24 gier, w których fruwały "motherfucker", "bitch" czy "piss", tylko 11 ostrzegało o tym w opisie ESRB. Jeszcze ciekawiej mają się tzw. 'substancje" - o dragach informowało pudełko tylko jednego tytułu, a znaleziono je w 21 badanych. Fajnie się czyta te wszystkie cyferki (a wybrałem tylko kilka najciekawszych) - przecież codziennie doświadczamy na własnej skórze tych bezeceństw. Konkluzja naukowców jest już mniej radosna: "Rodzice powinni zdać sobie sprawę, że popularne gry dla dorosłych zawierają szeroki zasób treści nieopisanych we właściwy sposób i mogą narazić dzieci oraz nieletnich na przekaz, który negatywnie odbija się na ich postrzeganiu świata, zachowaniach i podejściu do otoczenia". Giń, zarazo!



Wystarczy tych poważnych treści - dla odmiany zajmijmy się przez chwilę zabawkami, oczywiście wciąż pozostając w temacie naszego hobby. Najbardziej kreatywne umysły należą oczywiście do prawdziwych zapaleńców - takich np. jak trójka skośnookich fanów Kataman Damacy. Postanowili wykonać pluszowe modele dwójki bohaterów toczących swoje kule katamen (oparte na modelach autek RC), którymi faktycznie będzie można się pobawić i pozbierać różne gadżety z dywanu - dzięki właściwościom czepnym popularnych rzepów. Natomiast swoją definicją pluszowej zabawki zaskoczyło wszystkich Valve, producenci kultowej serii Half-Life. Ubiegli wszystkich fanów tego shootera i domorosłych pasjonatów dziergania (którzy najwyraźniej nie zczaili potencjału produkcji), wypuszczając oficjalne, pluszowe... głowo-kraby. Powiem



szczerze, że nie miałbym nic przeciwko sprezentowaniu takiego pluszaka swojej najmłodszej córce - nawet cena (25 $ w sklepie Valve) jest do przyjęcia. Pytanie tylko, czy najbliższa rodzina bylaby w stanie przymknąć oko na mój kolejny odchył od normy. Tu przy okazji mały paradoks - widząc takie cacka, człowiek żałuje, że nie ma 5 lat, żeby móc się nimi naprawdę nacieszyć. Tyle że 5-latki nie grają w Half-Life...

Nie wiemy także nic o rodzinie niejakiego Nathana Sawaya - wiemy za to, że już jako 5-letni szkrab przejawiał ponadprzeciętne zdolności w temacie modelarstwa i składania klocków. Tak mu zostało i rozwijało się z biegiem lat - a jeśli myślimy o klockach poważnie, to na myśl momentalnie przychodzi Lego. Dzisiaj trzydziestoparoletni Nathan może poszczycić się tytułem i oficjalnym certyfikatem Profesjonalisty Lego, a na swym koncie oprócz pomniejszych popierdółek ma parę konkretnych budowli - oryginalnej wielkości T-Rex, Han Solo zamrożony w karbonicie czy kilkumetrowe repliki Brooklyn Bridge to tylko kilka przykładów. Nathan - jako duży chłopiec - jest także obeznany z grami wideo, czemu dał ostatnio przykład tworząc z okazji nadchodzącego E3



powiększone modele padów z Xboxa 360 i PlayStation 3. Jak jednak napisał na swej stronie, wielką przykrość sprawiło mu Sony zapowiadając nowy design swego "bumeranga". Po więcej zajrzycie na www.nathanbrickartist.com - warto.

Kończymy tradycyjnie doniesieniami ze świetowej giełdy szaleństwa. Pamiętacie moje doniesienia o tym, jak eBay zaroił się od 360-tek po amerykańskiej premierze? Echa tamtych rozbojów na spragnionych Graczach trwają do dziś. Pewien znany serwis branżowy dotarł do pracownika sklepiku z grami w Astorii (Nowy Jork), który przyznał, iż jego szef sprzedał na aukcjach każdego Xboxa 360, jakiego otrzymał od momentu premiery - często za 100% przebitką. Oczywiście to samo planują już ne listopad przy okazji szału na PlayStation 3. Jeśli ktoś myślał, że tylko u nas sklepy Medie Markt przeżywają szturmy allegrowiczów w każdy piątek, to najwyższa pora się obudzić. Ze świeższych eBeyowych doniesień, osobiście zaciekawiła mnie aukcja dotycząca pary wejściówek na tegoroczne E3. Oczywiście towar to ściśle na aukcjach zakazany - władze tego największego serwisu momentalnie usunęły licytację, której cena wywoławcza opiewała na 1000 $. Ot, taka ciekawostka - zastanawiałem się przez chwilę, ile mógłbym dorobić, hehe. A gdy już mi się wydawało, że wiele rzeczy widziałem (np. możliwość kupienia na własność wyspy na Pacyfiku), trafiłem na aukcję... studia developerskiego. To znaczy oni niczego nie sprzedawali, oni oferowali SIEBIE - i to nie był 1 kwietnia. Za jedyne 200 000 $ („kup teraz", cena wywoławcza: 150 000$) można było kupić sobie 90-dniowe kierownictwo nad zespołem uzdolnionych programistów, designerow, scenarzystów - kompletnej ekipy "o sumarycznym 60-letnim doświadczeniu i 27 wydanych produkcjach", jak głosił opis. Zdobyli także nagrodę "2002 Action Vault Award" serwisu IGN, ale brak określonej kategorii skutecznie utrudnił poszukiwanie ciekawakim (w tym i mnie). Na wszelkie pytania do teamu odpowiadano publicznie na aukcji. W sumie padło ich 38 - od szybkiej produkcji kompilacji mini-gierek na PSP, przez projekty na next-geny (niemożliwe do realizacji w 90 dni), podchwytliwa "haczyki" techniczne, aż po zapytanie o ilość seksu i przemocy, jaką gotowi są umieścić w zleconej produkcji. Pomysł na podreperowanie budżetu ekipa miała niezły, ale ostatecznie nikt nie podjął wyzwania. Teraz tylko patrzeć, kiedy dowarny się o kolejnym upadłym developerze. Life is brutal! □ [butcher]

JAK POWSTAJĄ GRY?

Teoria vs Praktyka (feat. TheFarm51)

W czytniku Twojej konsoli rozkręca się płytka, a Ty sadowisz się wygodnie przed TV z padem w jeszcze niespoconych dłoniach i dreszczem podniecenia na plecach. Zaczynają się pierwsze loadingi - ekran rozświetla się logosem wydawcy, następnie developera, lecz Ty ledwie to rejestrujesz, czym prędzej wciskając odpowiedni przycisk na padzie, wiodący Cię najkrótszą drogą do menusów... STOP. Zatrzymajmy czas. Przewijamy wszystko do tyłu - ekrany migają. Ty wyjmujesz płytkę, wstajesz, idziesz do sklepu, wręczasz sprzedawcy opakowanie z grą, trafia ono na półkę, stamtąd wskakuje do pudła, które właśnie wnoszone jest do samochodu dostawczego. Samochód wjeżdża tyłem do hurtowni, inny przewozi grę do tłoczni, stąd soft w postaci płyty-matki wiatuje na biurko wydawcy, goniec zabiera ją do siedziby developera, tego samego, którego logo w przyszłości zobaczysz, odpalając grę. Już, starczy, zatrzymajmy się tutaj. Przyjrzyjmy się razem drodze, jaką ta gra przeszła - od mętnego pomysłu, po wirujący w napędzie srebrzysty krążek, przypatrzmy się pracy ludzi, którzy ją dla Ciebie stworzyli... O komentarz i uzupełnienie moich gryzipiórskich wizji poprosiłem zawodowców z polskiego teamu The Farm 51. Proszę Państwa, oto clue wieczoru: w lewym narożniku wspaniale oczytany redaktor PE;), w prawym zaś zaprawiony w bojach zespół polskich developerów. Co z tego wyniknie..? Zapraszam do lektury.

Developerów gier dzieli się na trzy typy ze względu na rodzaj powiązania z wydawcami. Są to developerzy 1st party (pierwszorzędni), 2nd party (drugorzędni) i 3rd party (trzeciorzędni). Pierwszy typ to developerzy będący częścią dużej firmy konsolowej. Na przykład Nintendo posiada wielu "prywatnych" producentów, którzy mają tworzyć ekskluzywne gry na konsole Ninny, wydawane następnie wyłącznie przez Nintendo Corporation. Druga kategoria developerów to ci, którzy należą do producentów konsol, ale nie są przez nich finansowani. 2nd party developer dysponuje pewną dozą niezależności w kwestii ogólnej koncepcji gry, niemniej firma-matka ma spory wpływ na ostateczny kształt produkcji i często z tego prawa korzysta. Trzeci rodzaj developerów to freelancerzy, całkowicie niezależni finansowo i wolni od nacisków jakiegokolwiek wydawcy - największym z nich jest Electronic Arts. Mogą oczywiście pracować na zasadzie długoterminowych umów z danym publisherem, ale zasadniczo mają prawo sprzedawać swoje produkty każdemu, kto zaproponuje najlepsze warunki współpracy (czytaj - wystawi największy czek).

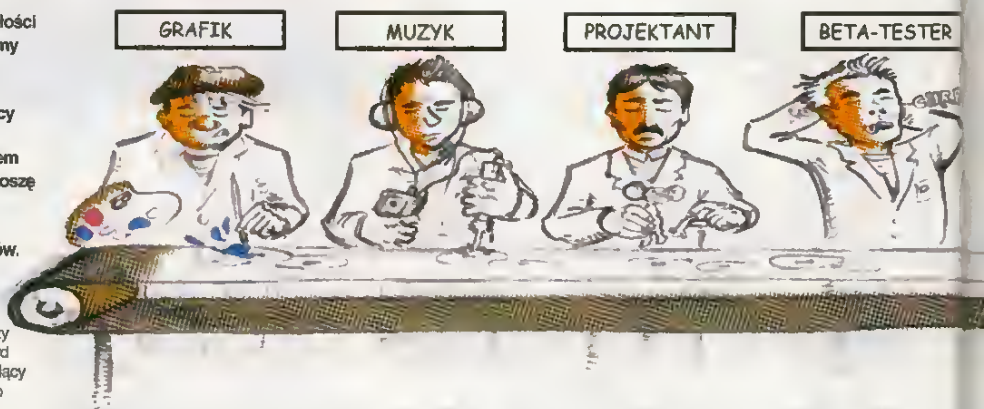
Etapy tworzenie gry

1. koncept/prototyp
2. akceptacja - sprzedaż pomysłu
3. budowa gry
4. testy
5. wypuszczenie na rynek

Najtrudniejszy pierwszy krok...

Najtrudniejszy jest początek, zdobycie kontraktu na grę. Dzieje się to na dwa sposoby: albo mamy oryginalny pomysł na grę i udajemy się do bogatego wydawcy, którego próbujemy przekonać do opłacenia kosztów produkcji gry, albo też wydawca posiadający licencję na jakąś markę (np. na film Disneya lub popularną zabawkę) sam szuka studiów, które mogłyby podjąć się stworzenia licencjonowanej szpili za określoną sumę. Z kwestią pierwszą wiąże się konieczność stworzenie własnego pomysłu na grę. O tym można napisać kilka książek, my załóżmy, że nastąpił przypadek drugi. Bazując na licencji i wskazówkach wydawcy, developer zleca designerowi lub programiście stworzenie dokumentacji. Następuje burza mózgów i sprzeczki dotyczące tego, co w grze powinno być najważniejsze, a co powinno zejść na dalszy plan, jak konkretnie przelać pomysł na ekran komputera. Programista ma ostateczny głos w kwestiach technicznych, na przykład animator chce, by jego postać miała wyraźnie widoczne krople potu na rzęsach, które ruszałyby się w "do i od Gracza, oczywiście w 3D i z efektem glowingu i żeby co jakiś czas spadała z nich nabrzmiała kropla". Programista każe się projektantowi popukać w spocone czoło i informuje, że "tego się nie da zrobić w tej dekadzie".

Po zapoznaniu się z dokumentacją i ewentualnym prototypem (demo zawierające przykładowy level i jedną postać), wydawca bierze na celownik sam team developerski. Czy są doświadczeni? Ile gier mają na koncie? Po zaakceptowaniu dokumentu projektowego i teamu, wydawca proponuje kontrakt na wykonanie gry. Większość gier na duże konsole ma budżet oplewający na wiele milionów dolarów, niektóre sięgają nawet 10, ale to rzadkość. Jest to kasa przeznaczona wyłącznie na zrobienie gry, bo dodatkowe koszta związane z tantiemami, wytłoczeniem czy reklamą podwoją, a nawet potroją tę sumę. Oczywiście pieniądze te



nie są wypłacane developerowi od razu w całości, kolejne wypłaty dokonywane są po osiągnięciu tzw. kamieni milowych (milestones). Co kilka miesięcy, a pod koniec projektu praktycznie co kilka dni, developer wysyła wydawcy kopię całych swoich dokonań, a po zatwierdzeniu otrzymuje część zakontraktowanych pieniędzy.

Jako ze całą sumę wyklade z własnej kieszeni wydawca, developerowi przysługuje niewielki procent od sprzedazy, zazwyczaj nieprzekraczający 10% zysku. Ale i to bez gwarancji, najpierw musi zostać osiągnięty minimalny próg sprzedazy, zależny od indywidualnych ustaleń umowy. Cała reszta wpływów trafia do kieszeni wydawcy, oczywiście o ile gra osiągnie sukces pozwalający na zaistnienie marginesu zysku. W przypadku marketingowej porażki wydawca nieodwracalnie traci włożone w projekt pieniądze. Co więcej, ostatnio pojawiło się zjawisko walki z syndromem kiepskich gier opartych na "dużych" licencjach - w przypadku kiepskich ocen branży i niskich wyników sprzedaży danego licencjonowanego tytułu, licencjodawca stosuje karę pieniężną wobec nieudolnego developera. 2-3 lata ciężkiej pracy, po których nie dość, że się nie zarabia, to jeszcze trzeba dopłacić - to się nazywa "bat"!

THE FARM 51. To nieprawda, że najtrudniej jest zdobyć kontrakt na grę. Skłaniamy się raczej ku stwierdzeniu, że bardzo trudno jest zdobyć pieniądze na zrobienie gry, a potem jeszcze trudniej jest ją dobrze zrobić. Oprocz tego trudno jest dobrze sprzedać grę, ale to juz zwala się głównie na wydawcę. Gdyby zdobycie kontraktu było najtrudniejsze, rynek nie byłby zalewany az tyloma marnymi produkcjami. Dlatego chyba jednak dobrze, że trudno jest zdobyć pieniądze na projekty, bo wyobraźcie sobie sytuację, w której liczba dobrych developerów na świecie pozostaje ta sama, za to gier jest 10 razy więcej. Jesli ktoś się nie zgadza, niech spróbuje sobie wyobrazić, ze po zakończeniu "Idola" możliwość opublikowania własnej płyty uzyskuje cała pierwsza dziesiątka zawodników (i to nawet nie ta od końca).

Oprócz tego podane wyzej rozroznienie (pomysł autorski na grę kontra zlecenie od wydawcy) zazwyczaj jest bardziej płynne. Gdy proponujemy wydawcy swój pomysł, on próbuje wpasować go w realie marketingowe (na przykład każe zmienić płeć i powiększyć biust głównemu zabijace w grze). Gdy bierzemy na siebie realizację pomysłu wydawcy, często dokonujemy sabotażu jego idei (na przykład sami zmieniamy płeć i powiększamy biust dla zrekompensowania sobie czasu spędzonego przy produkcji gry i z dala od piękniejszej części społeczeństwa). Wydawcy tłumaczymy się niewyraźnym szkicem koncepcyjnym).

Ziutek, leć po ćmagę, mamy kontrakt! A po drodze wymyśl, co teraz mamy robić...

Po zdobyciu umowy rozpoczyna się proces tworzenia gry. Dla handhelda cały cykl może zostać zamknięty w okresie od 6 do 18 miesięcy, na duże konsole stacjonarne gra powstaje zazwyczaj w ciągu 1-2 lat. Co kilka miesięcy developer wypełnia założenia aktualnego kroku milowego, aby otrzymać kolejną ratę budżetu. Milestones są ściśle określone w kontrakcie i wyglądają mniej więcej tak.

Milestone 0 -> prototyp z jednym poziomem i artem jednej postaci. Dokumentacja techniczna projektu i założenia gameplayu ukończone
Milestone 1 -> dodano muzykę, fizykę, detekcję kolizji
Milestone 2 -> dodano system menusów (znany również jako front end) i sztuczną inteligencję
Milestone 3 -> wszystkie postaci zaimplementowane, dodano dźwięk, mowę i efekty dźwiękowe, pojawiły się następne poziomy
Milestone 4 -> wszystkie poziomy zaimplementowane, dodano efekty specjalne
Alfa -> gra ukończona - juz nic nie zostanie dodane
Beta -> gra ukończona i pozbawiona większości bugów
Gold -> gra została przesłana wydawcy (np. Sony, Nintendo) do przetestowania
Koniec -> grę zatwierdzono, trafia obecnie do produkcji

Przez cały proces tworzenia gry developer otrzymuje feedback ze strony wydawcy i testerów wynajętych przez obie strony. Fazy alfa/beta/gold są najtrudniejszym okresem dla twórców gier, tydzień roboczy wydłuża się do 60-80 godzin tygodniowo, niejednokrotnie na okres dłuższy niz pół roku. Cóż, większość ludzi tworzących gry traktuje swój zawod jako życiową pasję i godzi się na fakt otrzymywania pensji nieadekwatnej do rzeczywistego nakładu pracy. Narzekaniem zajmują się tradycyjnie żony, matki i kochanki.

THE FARM 51. Wersja teoretyczna powyżej, praktyczna ponizej
***Milestone 0** -> Prototypowy poziom i art wylatują zaraz po tym milestone'ie, bo*
a) to prototyp
b) nie pasują wydawcy
c) nie podobają się designerowi
Ale udowodniliśmy, ze gra najprawdopodobniej będzie shooterem. Albo erpegiem. Dokumentacja i założenia nie będą

ukonczone az do publikacji gry, ale wszyscy się cieszą, ze coś takiego podobno gdzieś funkcjonuje
Milestone 1 *-> Muzyka, fizyka, detekcja kolizy - z naszych doświadczeń wynika, ze dodaje się to na samym końcu Albo wcale Nie wierzycie? A co najczęściej kuleje w grach (z wyjątkiem muzyki która na szczęście zazwyczaj powstaje poza studiem developerskim)?*
Milestone 2 *-> System menusów jest dodany gdzieś w okolicach tego etapu, ale jako statyczne obrazki, bo prawdziwi twardziele odpalają wszystko z konsoli albo skrótów klawiszowych Czasem pozostaje to niezmienione do czasu wydania gry i publikacji patcha (to w przypadku PC) Sztuczna inteligencja powstaje jako sztuczna i taką pozostaje Chyba ze pod koniec projektu ktoś znajdzie czas i poprawi błędy - wtedy w recenzjach mówi się o "nowatorskim AI"*
Milestone 3 *-> Wszystkie postaci zaimplementowane oprócz tych, które designer /lub wydawca /lub nadgorliwy junior artist wymyślą na 3 dni przed alfą w wyniku twórczej menopauzy /lub zmiany strategii marketingowej /lub korygodnej ambicji*
Milestone 4 *-> Wszystkie poziomy zaimplementowana, ale zadnego nie da się ukończyć. Efekty specjalne dodano, ale nikt ich nie widział, bo programiści zmieniają renderer*
Alfa *-> Buahahaha. Eee tak. Formalnie gra ukończona i nic nie zostanie dodane*

zajmujący się sprzedażą i marketingiem Kierownicy nadzorują pracę, księgowi wypłacają pensje, asystenci kopiują dokumenty, organizują spotkania, załatwiają całą logistykę Dalej mamy specjalistów od IT, którzy nadzorują bezproblemową pracę komputerów i firmowych serwerów Jak widać, infrastrukture firmy developerskiej nie różni się znacząco od zapleczа każdej innej większej firmy

Last but not least, następuje wazne stanowisko - projektant gry, czyli garne designer, odpowiedzialny za ogólne założenia teoretyczne, gameplay, progresy w grze, generalnie mówiąc - cały konceptualny rdzeń gry Częściowo rolę tę pełnią programiści i projektanci poziomów, którzy to decydują o konkretnym kształcie levell czy doborze postaci pozytywnych i negetywnych w danym miejscu, designerzy korzystają często z oprogramowanie specjelnie stworzonego do edycji danych elementów gry Trzy grosze dorzucają także "artists", czyli ludzie odpowiedzialni za rysowanie konceptów



Beta *-> Tu akurat*
mozna się zgodzić Z dokładnością do słowa "większość"
Gold *-> Tutaj tez występuje niedokładność semantyczna Chyba ze przez "przetestowanie" rozumiemy przejawy chorobliwej ambicji w zawieszaniu gry na wszelkie mozliwe sposoby Który Gracz nie dotknąłby przez 24 godziny przycisków włączonego DS-a? Albo strzelał 3000 razy nie trafiając w cel wielkosci stodoły? Tekim ludziom powinno się zakazywać grania, a nie zatrudniać ich do testów*
Koniec *-> .a w biurze wszyscy się modlą Zeby znowu nie wróciła z bugami*

Bez młota to nie robota...

Jakie programy wykorzystują programiści gier? W kwestii artworków - Maya, 3D Studio Max, Photoshop i inne Część concept artow jest rysowana ręcznie, część artystów pracuje na stylusie, część preferuje myszkę Mozna na pierwszy rzut oka poznać ich stanowiska pracy dzięki obecności wielkich monitorów

Muzyka - CakeWalk, Miles Sound System - to w kwestii softwa-re'owej, poza tym w uzyciu są zaawansowane technicznie syntezatory i keyboardy, czasem nawet całe orkiestry, nie wspominając oczywiście o osobach wynajętych do podkładanie głosow wirtualnym postaciom Dźwiękowcy zajmują przeważnie osobne pomieszczenia w firmie, gdzie mogą hałasować do woli bez przeszkadzania innym członkom teamu

Programiści - edytory typu Visual C++ lub Metroworks CodeWarrior, specjalne devkity, celem jest stworzenie kodu, który pozwoli połączyć grafikę, dźwięk i klawiszologię w jedną spójną całość, wzajemnie ze sobą korelującą. Kod wymaga mnóstwa logicznego myslenia i implementacji zaawansowanej matematyki, zwłaszcza w przypadku 3D i modelowania fizyki gry

THE FARM 51 W praktyce projektow konsolowych jest zazwyczaj na odwrót - przychodzi dev-kit, programiści wybierają (lub z bólem akceptują) określone kompilatory, graficy walczą o to, zeby nie przesiadać się ze swoich ulubionych programów na inne. Tylko muzycy z projektu na projekt korzystają sobie z tego, z czego im wygodnie. Dlatego wszyscy im zazdroszczą i dlatego muzyka stosunkowo rzadko zawiesza grę albo spowalnia framerate

Ilu homo sapiens zmieści się na łebku od szpilki teamu developerskiego?

Graficy (rzeznoracy) i programiści stanowią trzon grupy developerskiej, do tego dochodzą dźwiękowcy i ludzie wsparcia biznesowego, postaci i lokacji, trójwymiarowe obiekty i ich teksturowanie, tworzenie renderowanych sekwencji FMV, animacji implementację wizualnych efektów specjalnych, itp. Hmm, czyli ilu ludzi potrzeba do pomyślnego funkcjonowania sporego teamu developerskiego? Zasada jest jedna, byle nie za wielu, bo zasada "gdzie kucharek sześć, tam nie ma co jeść" sprawdza się tu w całej rozciągłości

THE FARM 51 Jak wygląda struktura personalna u nas? To zalezy od projektu Zazwyczaj staramy się, aby liczba kucherek nie przekraczała 110 (w zapisie binarnym) A powazniej, w firmie robiącej gry na konsole, oprócz powyższych niezbędny jest tez dział QA czyli kontroli i zapewnienia jakości (bez tego nie ma co myślec o przepchaniu gry w Sony czy Nintendo) Okazyjnie potrzebna jest sprzątaczka (nie za często, bo czasem wraz z pudełkami po pizzy ląduja w koszach jedyne kopie płytek z buildem gry)

A mogłem zostać adwokatem...

Programowanie gier jest zdecydowanie najtrudniejsze ze wszystkich typów programowania, stale ewoluujące technologia wywiera ogromny nacisk na koderów. Gry mają coraz bardziej przypominać rzeczywistość, mają mieć coraz lepszą grafikę i dźwięk. Wyobraźmy sobie modelowanie fizyki opony samochodu, pozostającej w interakcji z podłożem Jaki to ma być rodzaj nawierzchni, jaki jest współczynnik tarcia, czy to śnieg, czy mamy wziąc pod uwagę poślizg, czy ma być mokro, czy sucho? Matematyka, matematyka i jeszcze raz matematyka Samo zrobienie realistycznego efektu wody płynącej w kilku kierunkach wymaga całej masy detali, ktore muszą być wzięte pod uwagę i udaje się naprawdę nielicznym Programista musi naprawdę być inteligentnym człowiekiem i wiedzieć dokładnie, co robi stąd daje się zauważyć wyraźna specjalizacja koderów - jedni specjalizują się we wspomnianym wyżej modelowaniu fizyki, inni kodują algorytm zarządzający poszczególnymi modułami (potocznie zwany "silnikiem gry"), jeszcze inni skupiają się na matematyce 3D lub algorytmach AI Wraz ze wzrostem komplikacji gier rośnie liczba potrzebnych do jej stworzenia ludzi Nieco ponad dziesięć lat temu pewien światowy hit, Frontier, był owocem pracy zaledwie jednego game designera - Davida Brabena - i jego piętnastu pomocników, dziś hity są tworzone w ogromnych "fabrykach" developerskich a la poszczególne oddziały EA, zatrudniające przeszło pół tysiąca ludzi (ktorzy notabene łatwego życia nie mają - wierny z dobrego źródła, iz pracownicy Electronic Arts zaczynają obecnie wręcz bać się swojej korporacji stała presja, kontrole naciski, utrzymywanie w strachu przed utratą posady, przymusowe "pozytywne myślenie" i odgórnie narzucony pracoholizm zaczynają sprawiać, ze przypominają się czasy wybuchu rewolucji przemysłowej, gdy "kapitalistyczna burżuazja" analogicznymi metodami uzyskiwała wysokie wskaźniki produkcji . Ale to juz temat ne osobny artykuł) Kodowanie gier to nie najtrudniejsze zajęcie pod Słońcem, jest po prostu dla ludzi, którzy to uwielbiają. Jeśli zajmujesz się czymś, co kochasz, przychodzi Ci to zdecydowanie łatwiej, niz w przypadku innych zajęć Tylko dzięki temu mozna dotrzymać niemal niewykonalnych deadline'ów, pracować ponad 30 godzin pod rząd, wracać z pracy o jedenastej w nocy, radzić sobie z zadaniami logicznymi niemal na granicy wykonalności Programista gier to Rambo i Einstein świata IT, to elita i śmietanka wśród koderów W teamie developerskim najłatwiej mają graficy, bo to nie w ich pracach leżą bugi i problemy logiczne

THE FARM 51 Radzimy autorowi ostatniego zdania, aby nie cytował go nigdy w obecności grupy podpitych grafików albo designerow z kilkuletnim stazem w tej branzy Nagroda Darwina murowana A juz mówiąc seno, to nie programowanie gier jest trudne To robienie dobrych gier jest trudne W każdym ich aspekcie Designerzy, menedzerowie, graficy - jeśli w którejkolwiek z tych grup są ludzie, którzy woleliby byc adwokatami to cała gra wypadnie kiepsko Stworzenie gry to praca zespołowa i zadna gra nigdy nie będzie lepsza, niz najsłabsze ogniwa w tworzącym ją łancuchu Dlatego nie jest az tak trudno o przyzwoitego programistę czy grafika, jak o stworzenie między nimi interfejsu pozwalającego na wymianę danych bez tzw wyjątków krytycznych

GRANDE FINALE czyli... co jest tak pociągającego w tym biznesie?

BEN RHDADES, SAFFIRE To niezła zabawa, r o b i s z g r y Kto nie chciałby robić gier? Zapewniasz ludziom rozrywkę, sprawiasz, że zapominają o codziennych problemach Dajesz im szansę na doświadczenie czegoś, czego normalnie nie mieliby szansy zrobić, latać, używać magii To jak film, który zabiera Cię w podróż do alternatywnego świata, gry jednak mają tę wyższość, iz mozesz z tym światem nawiązać interakcję Dodatkowy plus stanowi fakt, ze przemysł growy jest generalnie mocno wyluzowany, ludzie przychodzą do pracy kiedy chcą. Ośmiogodzinny wymiar pracy jest nieistotny, jeśli tylko znajdziesz czas, by pogadać z partnerami i odbębnić swoją część pracy Minusami roboty w grach są niewygórowane pensje i konieczność zamieszkania w firmie niemal na stałe podczas końcówek.

THE FARM 51 Pytanie jest trochę źle sformułowane W biznesie pociągające są wyłącznie pieniądze, ale developerzy zazwyczaj przepuszczają je na tworzenie gier, bo i tak nic innego by z nimi nie potrafili zrobić. Co innego sam proces twórczy - w oderwaniu od biznesu - to jest naprawdę pociągające Praca po nocach, żywienie się obmierzłą pizzą albo zarciem z puszki - to jest to, co nas kręci najbardziej Chociaz nie, to pytanie w swej prostocie jest tak trudne, ze odpowiem wprost i bez żartów: robimy gry dla ambicji, sławy, pieniędzy i unikania tzw bardziej poważnych zajęć Zupełnie seno, choć nie wszyscy w tej właśnie kolejności

Warto dodać, ze jednak developerzy gier często mają okazję po prostu sporo pograć Nie zawsze jest to takie fajne, jak by się mogło wydawać, szczególnie ze najwięcej trzeba grac w grę, którą się właśnie robi Po 18 miesiącach tłuczenia w kółko w to samo człowiek ma już szczerze dość, więc prawie kazdy po wydaniu gry, nad którą pracował, szybko pędzi do sklepu po swoją kopię po to tylko by postawić zafoliowane pudełko na półce za szybą i nigdy go pod żadnym pozorem nie otwierać. Oczywiście gramy tez sporo w inne gry w ramach pracy Pod pretekstem poznawania konkurencji bądź trendów w branży przyciągamy sobie regularne LAN-party bądź tłuczemy się w Dead or Alive I tu niewątpliwie ukrywa się część uroku tej pracy, wyobraźmy sobie bowiem, że życie doświadczyło nas straszliwie i jesteśmy księgowym w banku, nagle odpalamy z kolegą z biurka obok Medala i po chwili słychać bluzgi i krzyki Zwolnienie z pracy murowane A w naszej branzy wyzwiska podczas pojedynków multi są dopuszczalne, a nawet prawie mile widziane □

[Wajper, feat Ben Rhoades & TheFarm51]

ZAPRASZAMY DO REKLAMY



W tym odcinku „ZDR" ponownie zapraszam na ekskluzywne spotkanie z genialną agencją TBWA A że warto ich poznać bliżej, wygrzebałem tez trochę dodatkowych informacji Ich prace o PS2 (zarówno prasowe, jak i spoty telewizyjne) od kilku lat z rzędu zdobywają nagrody ne największych festiwalach. Jury Cannes Lions International Advertising Festival w roku 2005 przyznało SCE tytuł Reklamodawcy Roku, doceniając ich oryginalne i odważne podejście do tematu - w końcu to TBWA daje pomysły, ale tak naprawdę zleceniodawca je zatwierdza. Od 1995 r. reklamy marki PlayStation i gier zdobyły 26 statuetek lwa w Cannes, w tym 3 nagrody Grand Prix - pierwszą w 1999 r. Umowa TBWA z Sony dotyczy 16 krajów naszego globu, a oddział firmy mamy takze w Werszawie - jeden z 75 na świecie, które w sumie zatrudniają ponad 9700 kreatywnych umysłów Geniusz i siła ich prac o PlayStation opierają się na jednym, bardzo weznym przesłaniu - niszczeniu stereotypu (wspominane "disruption"), ze jest to rozrywka dla dzieci. Patrząc przez ten pryzmat - wszystko jesne . □ [butcher]

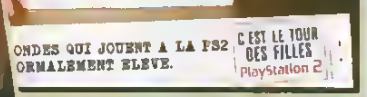


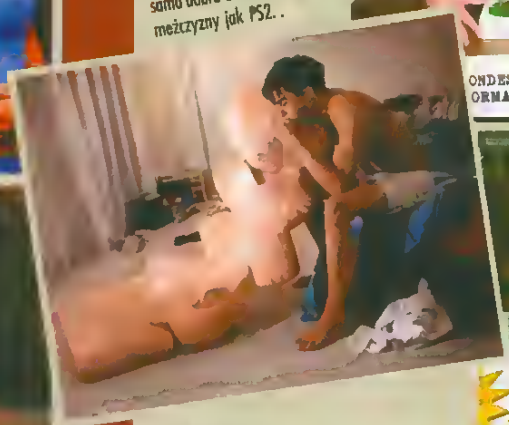
▶ Rok 1999: "Sutki" - pierwsze Grand Prix festiwalu w Cannes dla Sony i TBWA w kategorii Najlepszy Plakat. Zaczyna się niszczenie stereotypów. Grand Prix roku 2005 to spot reklamowy "Góra" ("Mountain"), który możemy oglądać przed meczami Ligi Mistrzów.

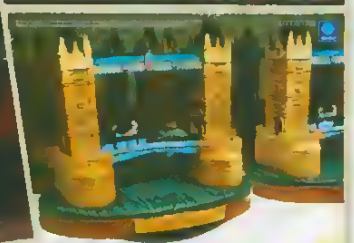
▶ "99% blondynek grających na PlayStation 2 posiada IQ powyżej przeciętnej" - czy trzeba cos dodawać?



▼ "Dmuchana lala" - prawie tak samo dobra dla samotnego mężczyzny jak PS2. .









▲ "Serce z kamienia" - niezbędny atrybut każdego Gracza

▶ Angielska reklama sequela The Getaway: stoiska z pamiątkami, figurka sławnego mostu . w komplecie z czarną furą i dwoma gangsterami wrzucającymi auta do rzeki. Witajcie w Londynie.



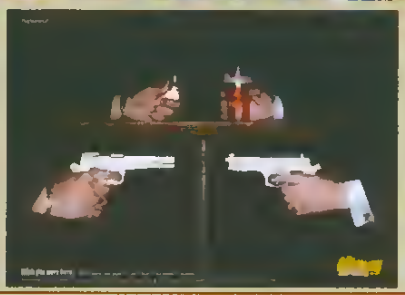
▶ Kampania "Szkoda, że cię tu nie ma" dotycząca premiery The Getaway: Black Monday w Nowej Zelandii. Dodatkowo w Auckland, Wellington oraz Christchurch lokalne stacje radiowe podawały przybliżone opisy miejsc zbrodni (konkretnych lokacji w danym mieście) - kto je odnalazł, otrzymywał PS2 i grę





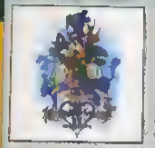






MUZYKA gracza

W nowej odsłonie "Muzyki Gracza" przeczytacie recenzję rewelacyjnego soundtracku do Kingdom Hearts II oraz będziecie mieli okazję zapoznać się z kilkoma ciekawymi remixami z gry Silent Hill oraz przygód Sory. Zapraszam! [mazzi]



Kingdom Hearts II OST

Ostatnio mam przyjemność recenzować same dobre soundtracki, które zdecydowanie warte są poświęconego im czasu. Taką pozycją jest właśnie Kingdom Hearts II OST, który w godny sposób kontynuuje chlubną drogę zapoczątkowaną przez poprzednika. Nic dziwnego, skoro za wydawnictwo to odpowiada niezawodna Yoko Shimomura, ponownie współpracująca z obdarzoną boskim głosem Utadą Hikaru. Promująca album piosenka "Passion" przebojem wbiła się na japońską listę przebojów, gdzie Hikki od dawna zajmuje pozycję niekwestionowanej królowej popu. Album otwiera utwór "Dearly Beloved", wprowadzając znany motyw przewodni odegrany przez fortepian oraz akompaniujące mu smyczki. Moc odczuwamy niedługo później ze sprawą orkiestrowej wersji „Passion" (cudownie wprowadzające do atmosfery wielkiej, epickiej przygody, wręcz emanujące bohaterstwem i zachęcającą do działania pozytywną energią). Nie ma co nawet studiować zmysłów, gdyż już trzeci track zostaje okupiony przez Hikki, śpiewającą śliczne "Passion" (warto tutaj nadmienić, że Utada znakomicie mówi po angielsku i specjalnie na potrzeby amerykańskiej wersji nagrała zlokalizowaną wersję utworu, pod zmienioną nazwą "My Sanctuary"). Cóż mogę powiedzieć, słuchem tego kawałka od dobrych 4 miesięcy i nadal mi się nie znudził: co świadczy o jego poziomie. Rozmarzony wypełniony emocjami - idealnie odzwierciedla zamysł samej gry, w której zgłębiamy tajemnice bijących w naszych piersiach serc. Reszta dwupłytowego albumu (w sumie 89 tracków) wypełniona jest świetnej jakości muzyką, w której znajdziecie zarówno premierowe kawałki, jak i nowe warsze znanych z pierwszej części gry motywów. Wśród moich faworytów wyszczególnię utwory "Reviving Hollow Bastion" "Scherzo Di Notte" (unowocześniona melodia bitewna z Hollow Bastion), czy "Underworld". Zdecydowanie album jest mroczniejszy od poprzednika, co świadczy o bardziej powaznym charakterze samej gry. Cudowną nowością są wokalne utwory inspirowane filmem "Mała syrenka", które usłyszeć można na drugiej płycie: "Under the Sea", "A new day is dawning", "Swim this Way", "Part of your Word" oraz operowa "Ursula's Revenge" (śmiało konkurujące z arią wszechmocnej kupy z Conkara). Usłyszycie też m.in. nową wersję 'One Winged Angel' z Final Fantasy VII, oryginalne kawałki z "Piratów z Karaibów" oraz masę innych znajomych motywów. Równie efektownie całość zamyka jest przez ostatnie tracki, gdzie znajdziecie specjalną wersję 'Passion' genialny kawałek "A Fight to the Death" (walka z ostatnim bossem, w tle zmiksowana melodia "Dearly Beloved"). Album ten wert jest z pewnością Waszych uszu, a jego wielokrotne przesłuchanie uświadomiło mi, że muzyka w nowej grze Square Enix jest równie ważna, co jej wciągająca histona i znakomita oprawa graficzne. Polecam po trzykroć!

Ocena: ★★★★★

Kompozytorzy



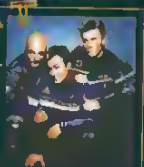
Akari Kaida

Akari Kaida to kolejna kobieta zajmująca się zawodowo komponowaniem muzyki na potrzeby gier wideo. Współpracuje od lat z firmą Capcom, a w jej dorobku znalazły się soundtracki do takich gier, jak Breath of Fire III, Mega Man & Bass, Mega Man Battle Network, Dino Crisis, Onimusha 3: Demon Siege oraz pierwsza odsłona Resident Evil. Śliczna Japoneczka jest też autorką muzyki do kultowej w niektórych kręgach gry Super Puzzle Fighter II Turbo (bywalcy konwentów mangowych z pewnością przynajmniej raz w życiu wzięli udział w pojedynku na klocki w tej popularnej, gamerskiej grze na PSone). Wśród najnowszych osiągnięć kompozytorki znajduje się chwalona przez krytyków muzyka do gry Onimusha 3: Demon Siege. Obecnie Akari pracuje nad udźwiękowieniem do kolejnej odsłony gry poświęconej Mega Manowi. W jednym z wywiadów wspomina, że jej największym wyzwaniem zawodowym było stworzenie muzyki, która oddawałaby specyficzny klimat Onimushy. "W tym projekcie największym problemem dla mnie było wymyślenie, jak oddać w muzyce ciąg fabularny rozgrywający się w dwóch okresach historycznych - musiały one się różnić, choćby ze względów chronologicznych, a zarazem stanowić łączącą się w określony sposób całość. Japonia i Francja. Przeszłość i przyszłość. Połączenie razem tych dwóch wykluczających się okresów za sprawą muzyki było dla mnie ciekawym doświadczeniem. Cieszę się, że docenili to również sami Gracze, którzy odebrali moją pracę bardzo pozytywnie!".

NEWSY ze świata muzyki

Najlepsza piosenka o grach wideo cz. I

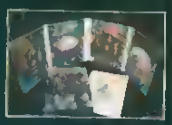
PRZEBOJOWY TEMAT



Dotychczas gry wideo nie miały takiego samego wpływu na muzykę popularną, jak to było w przypadku innych gałęzi sztuki - wciąż znaleźć łatwiej odniesienia do Bin Ladena, niż seksownej Samus Aran. Pop lubi koncentrować się na takich ważnych kwestiach, jak problemy miłosne, kwestia straty, seksu, narkotyzowania się i pijaństwa, unikając odniesień do branży gier wideo. Mimo wszystko, kiedy wsłuchacie się dokładnie w niektóre szlagiery, odnajdziecie w muzyce akcenty poświęcone naszej ulubionej rozrywce! Na czele stoi tu Eiffel 65 (formacja odpowiedzialna za słynny kawałek "Blue") z utworem "My Console", który stanowi hołd złożony przez muzyków konsoli PSone. "Mamy zamiar grać na PlayStation przez cały dzień, od Metal Gear Solid po Tekkena 3" - można usłyszeć w piosence francuskich wykonawców.

W pamięci konsolomaniaków zapadła również piosenka grupy Smut Peddlers - "Playstation Generation", gdzie padają słowa: "Nie byłoby końca między nami, gdybyś rozwalił dla mnie swoje Nintendo". Raper Notorious BIG w piosence Juicy (autobiograficzny skit) wspomina czasy oldskulowych systemów (Super Nintendo, Sega Genesis) z tęzką w oku, wyraźnie odgradzając się od dzisiejszych gwiazd hip hopu, które na konsole nawet nie popatrzą, chyba że jest zrobiona ze szczerego złota i ubrana w pokrowiec ze skóry polarnego niedźwiedzia. W kawałku Placebo "Big Mouth Strikes Again" możemy usłyszeć wyznanie: "Gdy płonienie wznoszą się (...) jej Mega Drive zaczyna topnieć", co świadczy o sentymencie muzyków do Segi. Oczywiście znajdą się też przeciwnicy elektronicznej rozrywki, jak Barclay James Harvest, który w utworze "Spud-u-like" stwierdza: "Nie chcę Game Boya, tylko rock and roll", krytykując wlepiające oczy w ekran dzieciaki z padami w ręku. Osobiście z sentymentem wspominam utwór electro-popowej grupy Freezepop o nazwie "I Am Not Your Game Boy". Tekst piosenki obwieszcza: "Nie baw się ze mną, nie jestem twoim Game Boyem, nie mam Spyhuntera, Galagi, nie szukaj też Froggera (...) przekraczasz ustalone granice". Grupa House of Pain w piosence "Jump Around" zawiera kolejne wyznanie skrzywdzonego kochanka, który obwieszcza swojej byłej miłości: "Bawiłaś się mną, grałaś, jakbym miał na imię Sega". To tylko niektóre z przykładów tego, jak elektroniczna rozrywka stopniowo wkracza w świat muzyki. Już wkrótce kolejne ciekawe przykłady nawiązań do naszej branży. Czekam na Wasze propozycje!

Kolejny „fajnalowy" album w drodze



Już 24 maja w Japonii będzie miał premierę album zawierający muzykę z nowego dodatku do sieciowej odsłony serii Final Fantasy, FF XI: Treasures of Aht Urhgan OST. Za płytkę odpowiada ponownie Naoshi Mizuta, który ma na swoim koncie również muzykę do innych dodatków tworzonych z myślą o japońskim MMORPG-u. Album zawierać będzie 21 kawałków. Wszystkich miłośników „fajnalowej" muzyki odsyłam na stronę internetową http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/ahturhgan/info.html, gdzie można odsłuchać premierowych kawałków.

Konkurs dla miłośników Halo

Jesteś uzdolniony muzycznie, a zarazem pasjonujesz się słynną serią gier teamu Bungie? Wytwórnia Sumthing Else Music Works (znana z wydawania soundtracków do gier wideo) przed kilkoma dniami ogłosiła konkurs polegający na przygotowaniu remiksu jednego z kawałków z soundtracku do gry Halo 2. Aby wziąć udział w zabawie, musicie udać się pod adres http://h2v2.ggl.com/ i w drodze rejestracji zgłosić swoje uczestnictwo. Po zatwierdzeniu Waszych danych osobowych otrzymacie zwrotnego maila wraz z linkiem do specjalnego programu, który pozwala tworzyć remiksy (61 MB). Po zakończeniu prac nad Waszym remiksem, będziecie mogli udostępnić go online. Jedynym ograniczeniem wydaje się być termin zakończenia zabawy, który ustalono na dzień 31 maja b.r. Wasze dokonania zostaną ocenione zarówno przez konkursowe jury, jak i samych internautów, którzy wystawią odpowiednią notę. Najwyżej punktowane mixy znajdą się w finale, gdzie wyłoniony zostanie zwycięzca konkursu. Więcej informacji na temat konkursu można zaczerpnąć z oficjalnej strony. Na najlepszych czekają bardzo atrakcyjne nagrody!

Dwa soundtracki do Dreamfall: Longest Journey

Firma Funcom zdecydowała się wydać nie jeden, a dwa soundtracki poświęcone kontynuacji słynnej gry przygodowej, która przed laty zadebiutowała na PC. Obok tradycyjnego albumu zawierającego wszystkie tracki, jakie dane Wam będzie usłyszeć w grze, autorzy zdecydowali się wydać EP (mini-album). Do produkcji miniatury autorzy zdecydowali się zaprosić norweskiego artystę Evena "Magneta" Johansena", znanego z muzyki do seriali "The OC" oraz "Sześć stóp pod ziemią". Albumik zawierać będzie cztery premierowe utwory i wydany zostanie niezależnie od podstawowego OST. Oba wydawnictwa wkrótce dostępne będą w internetowym sklepie firmy Funcom (http://funcom.esknet.com/).

NEWSY NEWSY NEWSY NEWSY NEWSY

ReMIKSY za darmochę

Tytuł: Ney Tomorrow
Gra: Silent Hill 2
Autor: Tamimi
Link: http://www.ocremix.org/songs/Silent_Hill_NeyTomorrow_OC_ReMix.mp3

Opis. Woooo (jekby to Kali ujął)! Słowo Nay z języka perskiego oznacza instrument w kształcie czerwonej rury, którego historia sięga jeszcze starożytnej sumaryjskiej cywilizacji. Znana melodia z drugiej odsłony mrożącej krew w żyłach historii miasteczka Silent Hill naprawdę zostaje wdzięcznie oddana za sprawą nietypowego instrumentu (jest to remix słynnego "Lisa's Theme"). Wszystkiemu towarzyszy syntetyczny fortepian i senne dźwięki dzwonków. Bardzo ciekawy eksperyment - będę musiał w przyszłości zbadać kolejne osiągnięcia tego dobrze zapowiadającego się muzyka.

Tytuł: Chronodyne Manne
Gra: Chrono Trigger
Autor: ambient
Link: http://www.ocremix.org/songs/Chrono_Trigger_Chronodyne_Merline_OC_ReMix.mp3

Opis. Elektroniczna schiza na najwyższym poziomie z bardzo rytmicznym podkładem oraz rewelacyjnymi gitarkami w tle. Koniecznie sprawdźcie ten kawałek, jeśli lubicie poszerzać własne horyzonty muzyczne. Jest melodyjny - emanuje z niego równocześnie oldskul (syntetyczna instrumentacja) i nowatorstwo (podkład nasuwa niesodparte skojarzenie z otwierającym film "Terminator 2" motywem rytmicznym). Nie wiem, gdzie w tym kawałku jest Chrono Trigger - ale mimo to polecam w ramach muzycznej ciekawostki. Oryginalna kompozycja.

Tytuł: Search for Cheryl
Gra: Silent Hill 2
Autor: Children of the Monkey Machine
Link: http://www.ocremix.org/songs/Silent_Hill_act3_SearchforCheryl_OC_ReMix.mp3

Opis. Pozostajemy w kręgu remiksów z kultowego Silent Hilla, czym pragnę uświetnić wkroczenie filmowej adaptacji gry na ekrany kin. Remix ten jest bardzo mroczny, zaś autor zrobił świetny użytek z sampli zapożyczonych z gry. Płacze, krzyki, dziwne szumy, warczenie, dziecięcy głosik Cheryl proszący ojca o pomoc, a do tego ambientowe szumy. W drugiej części kawałka w tle pojawia się nowy motyw melodyczny (gitarka), stanowiący przejaw inwencji autora. Miła ciekawostka, którą warto wysłuchać w drodze do kina na seans "Everyone will die!".

Tytuł: Above the Rising Falls
Gra. Kingdom Hearts
Autor: Sephfire
Link: http://www.ocremix.org/songs/Kingdom_Hearts_AbovetheRising-Falls_OC_ReMix.mp3

Opis: W bieżącym wydaniu "Muzyki Gracza" nie mogło zabraknąć również remiksu z jednej z moich ulubionych gier, a mowa tu o pierwszej części Kingdom Hearts. Na warsztat poszedł tu motyw obecny podczas misji w opanowanym przez złą wiedźmę zamku ("Hollow Bastion"). Wyszło bardzo ciekawie, w czym - jak wspomina sam autor - spore zasługę soundtracku z filmu "Piraci z Karaibów", który zainspirował go do nadania znanemu utworowi nowej formy. Świetna robota, z epicką werwą i wartymi podkreślenia wstawkami perkusyjnymi!

NEWSY NEWSY NEWSY NEWSY NEWSY

TO BYŁO GRANE

W tym numerze powracamy do legendarnej wojny pomiędzy konsolami Sega Maga Drive (Genasis w USA) i Super Nintendo. Przedstawiam Wem syntazę tej apickiej bataiii, a także jaj "polaki front". Na atronie obok (tak - „TBG" ma w tej odałonia 2 strony!) kłócimy się z Mazzim w mocno subiaktywnym przegiądzia, które gry z danago obozu były iepsze. □ [dżujo]

Pierwsza prawdziwa wojna konsol - Sega Mega Drive kontra Super Nintendo





Zanim fani Saturna zaczęli przeklinać posiadaczy PlayStation, a grający na PS2 rzucili rękawicę fanom Xboxa, mała miejsce pierwsza, prowadzona na niewyobrażalną skalę, wojna konsolowa - walka między konsolą Sega Mega Drive (i obozem Segi) a Super Nintendo (i ekipą Big N). W tej wojnie nikt nie brał jeńców, a słowo "przebacz" nie istniało. Końcowa faza tej batalii dotarła także do naszego kraju. Pora raz jeszcze wrócić pamięcią do tego konfliktu.

Wojna na górze

Mamy końcówkę lat 80. Nintendo zdobyło ponad 90 proc. rynku amerykańskiego i japońskiego, Sega wraz z jej 8-bitowym Master System znajduje się w odwrocie. Właśnie dlatego szefostwo Niebieskich postanawia wyprzedzić konkurencję i zacząć produkować 16-bitową konsolę. 29 października 1988 r. w KKW startuje nowe dziecko Segi. Nazwa Sega Mega Drive nie była przypadkowa - "Mega" miało symbolizować wyższość konsoli, a "Drive" jej potęgę i szybkość (brzmi idiotycznie, ale wtedy marketing nie był tak oryginalny jak dziś). Nazwa ta niestety nie mogła zostać użyta w USA - okazało się, że jakaś podrzędna firma miała już prawa do kombinacji tych dwóch magicznych słów, postanowiono więc wystartować z nazwą Sega Genesis. Pierwsze egzemplarze, za prawie 190 dolarów, sprzedawano od stycznia 1989 r. Europa czekała na swoją kolej do listopada 1990 r., a za sprzęt przyszło zapłacić 190 funtów (tak więc obecne różnice cenowe między kontynentami to żadna nowość). Sega czekała na ruch Nintendo ponad rok.

Nintendo, pomimo fenomenalnego sukcesu NES-a, musiało działać. Do akcji został wciągnięty Masayuki Uemura, człowiek odpowiedzialny za poprzednią konsolę Big N. Prawie 2 lata po premierze zabawki Segi, Japonia ujrzała nowe dziecko Ninny - Super Famicom (21 listopad 1990 r.). Do dzisiaj krążą legendy o Yakuzie, która rzekomo chciała przejąć transporty z konsolami. SNES (już pod taką nazwą) trafił do USA w sierpniu 1991 r. (dzisiaj nikt nie wprowadziłby konsoli do sprzedaży w wakacje), cena wynosiła 200 „zielonych". Europejczycy mogli kupić następcę NES-a w kwietniu 1992 r. za 150 funtów. W ten oto sposób cały glob miał do wyboru dwie konsole z porównywalnymi możliwościami. Wreszcie mogła rozpocząć się wojna.

W gruncie rzeczy pierwszą fazę bitwy można porównać do sytuacji z PS2 i Xboxem. Mamy konsolę, która startuje wcześniej (MD), a kilka miesięcy później pojawia się godny jej konkurent (SNES). Początkowo Sega Mega Drive walczyła z NES-em i z oczywistych powodów wygrywała w kwestiach grafiki oraz dźwięku, gdyż takie gry jak Altered Beast czy Golden Axe wówczas zachwycały oprawą. Mocnym ciosem dla Nintendo było wydanie pierwszej części Sonica, dzięki któremu w 1992 r. Sega mogła się pochwalić wpływom na amerykańskim rynku konsol równym 55 proc. Jednak w tym okresie Big N rozpoczęło swoją krucjatę, a na jej czele stanął nie kto inny jak Mario. Gra Super Mario World sprzedawała się jak ciepłe bułeczki, ale Sega miała antidotum na popularność Mariana - wsparty kampanią promocyjną Sonic the Hedgehog 2 zapewnił firmie Sega ponad 60-procentową dominację na rynku amerykańskim. W Europie nowe konsole dopiero co zyskiwały popularność, regularnie walcząc o prym z komputerami osobistymi. Rok 1994 był apogeum walki między obydwoma produktami - na tym etapie każda z firm mogła zwyciężyć. Podczas tej fazy wojny pierwsze konsole trafiły do Polski.

Polskie podwórko

Polska w roku 1994 była zafascynowana Pegasusem (oczywiście w kwestii konsol, gdyż najwięcej osób grało wtedy na Amidze i PC), ale setki podróbek tej konsolki i przestarzała technologia samego „Pegaza" spowodowały, że firma sprowadzająca ten sprzęt do Polski - BobMark - postanowiła zająć się konsolami 16-bitowymi. Jednak nie padło na SNES-a, tylko na Mega Drive. Dlaczego? Najprawdopodobniej dlatego, że sprowadzenie konsoli Nintendo było droższe, dodatkowo Big N mogło mieć za złe cały chaos z Pegasusem, no i jeszcze jedno - konsole SNES tak naprawdę były już w Polsce. Pierwsze recenzje gier na SNES-a pojawiły się na łamach magazynu Top Secret pod koniec 1994 r. Konsola kosztowała około 400 zł. Generalnym i autoryzowanym importerem SNES-a na nasz kraj miała być firma American Computers & Games z Warszawy (która notabene istnieje do dzisiaj, jednak nie ma już nic wspólnego z konsolami). Ale kwestia sprowadzania gier na SNES-a nie była taka prosta. Ponieważ nikt nie miał monopolu na import kartridży, dystrybucją tytułów na SNES-a zajmowało się kilkanaścia firm i sklepów: Discomp, CMR Digital, Elemis Elektronik, Lukas Toys, Ages, a nawet i... BobMark. Ten ostatni wprowadził Sega Mega Drive oficjalnie na rynek polski w 1995 r. Szybko jednak okazało się, że zabawa w oryginalna gry na 16-bitowe konsole to kiepski interes.

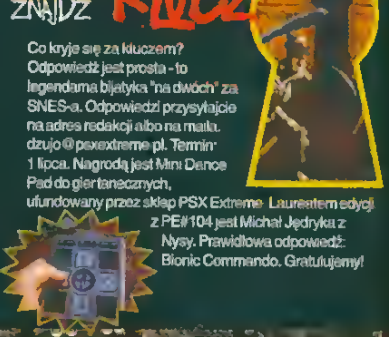
Tani Pegasus i piracke gry to jedno, ale ponad 200 zł za kartridż to zupełnie inna para kaloszy. Szczególnie, jeśli - pomimo importu - gier praktycznie nie dało się zdobyć. Ścisła wspomina, że musiał sprowadzać tytuły z Niemiec (hmm, czy aby tak wiele zmieniło się od tego czasu?:), jednocześnie sprzedając oryginały na giełdzie, by kupić następne pozycje. Ceny były z kosmosu. Najwięcej zapłacił za Super Mario RPG i Chrono Trigger - 300 zł (a do tego konieczna jeszcze była przejściówka do wersji NTSC). Nie było lekko, ale Ścisła stanął po jasnej stronie mocy. Tymczasem w 1994 r. na giełdach i w sklepach pojawiły się klony sprzętu Segi wraz z pirackimi kartami na tę konsolę (wszystko dzięki wcześniejszej premierze sprzętu - po kilku latach w pełni go złamano). Było to swoistego rodzaju przekleństwo dla BobMark, gdyż firma spóźniła się z dystrybucją konsoli Segi - ludzie grali już "na lewo". Jedna z osób zajmujących się sprowadzaniem tego typu sprzętu na krakowską giełdę powiedziała mi, że piracke kartridże kosztowały między 50 a 120 zł, a w SNES-a nikt się praktycznie nie bawił, właśnie z powodu braku piractwa. Sporo sklepów z grami zaczęło się utrzymywać właśnie dzięki "Sedze" oraz Pegasusowi. Taki stan rzeczy trwał aż do pojawienia się PSX-a.

W latach 1995-1996 Polska nie była już tak bardzo do tyłu, jak miało to miejsce w przypadku NES-a. Gry takie jak Donkey Kong Country 3 trafiały do naszego kraju stosunkowo szybko, a w prasie komputerowej (która wtedy zaczęła tworzyć kąciki konsolowe) regularnie pojawiały się recenzje nowych tytułów. Oprócz Top Secret, recenzji gier na konsole zajmował się magazyn Gry Komputerowe (który w 1994 r. wystartował z serią ciekawych artykułów "Komputer kontra konsola"), Secret Service (ale dopiero od stycznia 1996 r., po premierze PSX-a), a także i Gambler. W tym ostatnim pojawiły się artykuły niejakiego Przemysława Ścierskiego), który dzielnie niósł kaganek konsolowej oświaty, próbując przekonać komputerowców do tej lepszej strony grania. Kiedy konsole 16-bitowe na stałe zagościły w naszym kraju, wojna była już tak naprawdę rozstrzygnięta.

No to kto wygrał?

No cóż, tę odpowiedź można jedynie wesprzeć konkretnymi danymi, gdyż z punktu widzenia czysto emocjonalnego nie można tej kwestii jednoznacznie podsumować. W roku 1994 r. Sega rozpoczęła swoje eksperymenty z 32-bitową przystawką oraz napędem CD, tracąc przez to część rynku (i schodząc do około 35 proc.). Potem przyszła trudna decyzja o wycofaniu się z piaskownicy 16 bitów i przeskoczeniu do zabawy w nową generację. A Big N nie zamierzało się poddawać. SNES-y były nadal produkowane, a konsola miała się doczekać jeszcze kilku fantastycznych pozycji. W ostatecznym rozliczeniu sprzedano około 35 milionów egzemplarzy Sega Mega Drive oraz ponad 50 milionów konsol Super Nintendo.

Tak mówią liczby, w rzeczywistości jednak rozstrzygnięcie tego sporu nie jest takie łatwe. Dla przykładu, Sega dostarczyła swoim klientom w USA nieocenzurowana pozycje, w przeciwieństwie do Nintendo i ich cięć w Mortal Kombat. MD dostała także m.in. pierwszą wersję Desert Strike (właśnie stąd wzięło się 3-przyciskowe rozłożenie na padzie w tej grze), Nintendo natomiast doczekało się konwersji Wolfenstein 3D oraz Dooma. Każda wojna ma jednak swoje dobre strony - obie firmy wydały miliony na kampanie reklamowe, sponsoring imprez i tworzenie marki. Dzięki temu konsole awansowały do pierwszej ligi, dystansując komputery jako sprzęt do grania. Ostatni egzemplarz SNES-a wyprodukowano we wrześniu 2003 r., Sega Mega Drive jest produkowana nadal, ale jedynie w pirackich wersjach (z kilkoma grami w zestawie). Poprzez kolejne błędy Sega stała się marginalną firmą, a w gry z jej konsoli będzie można grać dzięki Wii - tak wygląda koniec oficjalnej części tej batalii. Część nieoficjalna natomiast trwa dalej - na stronie obok możecie zobaczyć pojedynek najlepszych gier tylko na daną konsolę. • [dżujo]



Co kryje się za kluczem? Odpowiedź jest prosta - to legendarna bijatyka "na dwóch" za SNES-a. Odpowiedzi przysyłajcie na adres redakcji albo na maila. dżujo@pexextreme.pl. Termin: 1 lipca. Nagrodą jest Mini Dance Pad do gier tanecznych, ufundowany przez sklep PSX Extreme. Laureatem edycji z PE#104 jest Michał Jędryka z Nysy. Prawidłowa odpowiedź: Bionic Commando. Gratulujemy!

SEGA MEGA DRIVE KONTRA SUPER NINTENDO

DżujD - dlaczego wybrałem Segę Mega Drive? Sprawa jest prosta - z konsolą Segi spędziłem okrągłe 2 lata (1994-1996). Do dziś dnia pamiętam całodniowe sesje w Mortal Kombat II z kumplami, mecze w NBA Jam czy zaliczanie jakichś super niszowych RPG. Kiedy pierwszy raz odpaliłem Earthworm Jim, po prostu oszalałem - właśnie dzięki takim momentom zrozumiałem, że konsole miałem we krwi od zawsze, a komputery nadają się do pisania. Gdyby nie Sega Mega Drive, nigdy by do tego nie doszło. Sega - dziękuję Wam.

Sonic the Hedgehog



Miyamoto po latach przyznał, że tylko Sonic the Hedgehog stanowił godnego konkurenta dla serii z Mario. Pierwszy Sonic pojawił się jeszcze na 8-bitowe Mester System, ale to jego reaktywacja w czerwcu 1991 r. skutecznie pokazała moc Segi. Gra powiała na kolana nie tylko oprawą i muzyką - okazało się, że można zrobić coś oryginalnego, nie kopiując schematów stworzonych przez Nintendo. Niewyobrażalna dynamika miała stać się wizytówką serii, a w drugiej części Sonica do zabawy wkroczył Tails, którym mógł kierować drugi Gracz. To było coś niepowtarzalnego - dwie osoby naraz grające w platformera! Tails szczególnie przydawał się do zbierania pierścieni i nabijania żyć Sonicowi. Niebieski jeż doczekał się jeszcze dwóch "klasycznych" wersji (Sonic the Hedgehog 3 oraz Sonic & Knuckles), a także izometrycznej wersji Sonic 3D Blast (tutaj nie było już większych rewelacji). W wojnie obu konsol Sonic był pierwszym kontrargumentem wobec Mario. Rewelacyjnym kontrargumentem.

Data wydania 1991
Retroatrakcyjność: 9

Gunstar Heroes



Sieka - jak mówią panowie w pewnym programie telewizyjnym o grach. Jeden (albo dwóch) zawodników kontra cała armia niejakiego pułkownika Smasha. Brzmi trywialnie? Tylko dla tych, którzy nie zauważą, jak potężną strzelankę stworzyło Treasure (dev.). Moc tej pozycji tkwiła nie tylko w świetnej oprawie i dynamicznej rozgrywce - dzięki możliwości miksowania broni, Gracz tworzył kolejne miażdżące kombinacje (np. ogień plus piorun). Do tego jeszcze należy dorzucić jajcarską fabułę i misje "latane" (wskakiwaliśmy sobie do statku kosmicznego). Gunstar Heroes jest do tego stopnia dobre, że w zeszłym roku skończyłem go jeszcze raz. Gra nie straciła nic ze swojej magii.

Data wydania 1993
Retroatrakcyjność: 8+

Comix Zone



Comix Zone on Segi stanowi do dzisiaj tytuł w pełni unikalny. Nie znajdziecie jego odpowiednika na SNES-ie. W sumie dopiero Viewtiful Joe oraz XIII można uznać za następców tej gry. Bijatyka w komiksie, w której przechodzimy z kadru do kadru - może ten opis jest trochę infantylny, ale lepiej ująć się tego nie da. Fajny system walki, humor i komiksowa dymka - ta pozycja jest po prostu nieśmiertelna. Do dzisiaj ja - oraz setki innych Graczy - zadajemy sobie pytanie: dlaczego nigdy nie powstał sequel tego hitu? Chociaż gra miała jedynie trzy rozbudowane światy, to jej zakończenie zajmowało kilka godzin, a replay value było onieśmielające (tym bardziej że mieliśmy 2 zakończenia). Comix Zone było (jest?) nie do przebicia!

Data wydania 1995
Retroatrakcyjność: 9

Shining Force 2



OK, pokonać Chrono Trigger się nie da, ale Sega stworzyła coś oryginalnego i własnego. Dwie gry z serii Shining Force stanowią esencję japońskiego taktycznego RPG. Pewnie niektórzy z Was nigdy o nich nie słyszeli - szkoda. Można powiedzieć, że Shining Force 2 stanowił mistrzowską pozycję aż do premiery Vandal Hearts na PSX-a. Co było tak niesamowite w Shining Force 2? Dwie rzeczy: świetny system walki, masa bohaterów, czarów i umiejętności oraz potężna, podzielone na rozdziały epicka fabuła, urokowi której mogli oprzeć się tylko nieliczni. Sam wpadłem w jej sidła jeszcze w czasach podstawówki, przez co wylądowałem z komisyjnym egzaminem z chemii. Ale cóż - dla takiej gry było warto.

Data wydania 1993
Retroatrakcyjność: 8+

Inne kultowe exclusive'y na Mega Drive: Aladin (wersja Davida Perry), Altered Beast, Ecco the Dolphin (seria), Golden Axe, Phantasy Star IV: The End of the Millennium, Toe Jam & Earl (seria), Shinobi (seria), Streets of Rage (seria), Soleil, Story of Thor (Europa) / Beyond Oasis (USA), Thunder Force (seria), Vectorman (seria), Zero Tolerance i wiele innych.

3 GROSZE O SEGA MEGA DRIVE

Od zawsze byłem zatwardziałym wyznawcą Segi. Jej 16-bitowe dziecko do dziś zajmuje honorowe miejsce w mojej kolekcji. Takie gry jak Comix Zone, seria Sonic, Zero Tolerance (mój pierwszy doomowiec!) (moj też! - dop. Kosoj), Streets of Rage 3 czy Aladin na zawsze pozostaną w mojej pamięci. Dzięki temu, że pokaźna liczba tytułów nadal zajmuja jedną z moich półek, często do nich powracam. Wydana później przystawka CD również obrodziła w kilka dopasłonych tytułów (ach, ten Final Fight CD). Nie byłem jednak całkowicie zaślepiony i doceniałem konkurencyjny sprzęt Nintendo. Wymykałem się wiaczorami do wypożyczalni konsol i brałem "na nockę" SNES-a z tym, czego mi zawsze brakowało (sena Donkey Kong Country, Yoshi Island czy ISS). Taki za mnie dwulicowiec) [M@jk]

Mazzi - dlaczego wybrałem Super Nintendo? Właściwie był to zbieg okoliczności, gdyż dostałem od kuzynki z USA używaną konsolę z pokaźnym zestawem gier. To było istne szaleństwo, bo aż do tamtej chwili moim głównym źródłem rozrywki były gry komputerowe. Nagle wkroczyłem w świat konsol, doskonałych produkcji firmy Nintendo i poznałem, jak komfortowa może być zabawa za pomocą pada w gry, które nie wymagają wachlowania dyskietkami, instalowania na dysk twardy czy czekania przez kilkanaście minut i obserwowania napisu „loading game". Zakochałem się od pierwszego wejrzenia!

Super Mario World



Wyprodukowane przez Shigeru Miyamoto gra zadebiutowała jako launch title nowej konsoli (1990 r. w Japonii), zdobywając z miejsca ogromną popularność. Super Mario World zachowywał miodność poprzednich odsłon przygód dwójki hydraulików, które po raz pierwszy zaprezentowano w "next-genowej", 16-bitowej grafice. W parze z efektowną jak na owe czasy oprawą graficzną szło stereofoniczne udźwiękowienie (akomponowana przez Kojego Kondo). Tytuł podzielono na siedem obszernych leveli, dodatkowo wprowadzając 2 sekretne światy. Gra korzystała też z zapoczątkowanego w Super Mario Bros 3 pomysłu z mapą świata, po której Gracz mógł się poruszać, wybierając kolejną światy do eksploracji. Kolejnym innowacyjnym konceptem była możliwość powracania do uprzednio zaliczonych światów, by odnaleźć ukryte w nich, pominięte przy pierwszym podejściu sekrety. W 1994 r. pojawił się Super Mario All-Stars, zawierający odświeżone graficznie pierwsze odsłony cyklu. Gra okazała się spektakularnym sukcesem komercyjnym, zaś Nintendo ponownie triumfowało! Super Mario World doczekał się sequela w postaci Super Mario World 2: Yoshi's Island.

Data wydania 1990
Retroatrakcyjność: 9

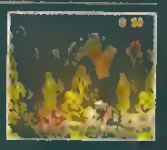
Star Fox



Star Fox w 1993 r. był jedną z pierwszych gier, która wykorzystywała akcelerację 3D. Wyświetlane grafiki w trzech wymiarach z wykorzystaniem poligonów było w tamtych czasach bardzo rzadkie. Zaskarbiło to tej scrollowanej strzelance sporą popularność. Grę cechowało spore replayability ze względu na trzy oddzielne ścieżki prowadzące do celu - szlaki te różniły się nie tylko poziomem trudności, ale i wyglądem. Nintendo w ten niezwykły sposób odeszło od tradycyjnego wyboru "skomplikowania" gry w menu. Gra wprowadziła również nowoczesny system kolizji - specjalna tarcza chroniła bezpieczeństwo pilota, dzięki czemu statek przyjmował określoną ilość obrażeń bez groźby natychmiastowego zniszczenia.

Data wydania 1993
Retroatrakcyjność: 7+

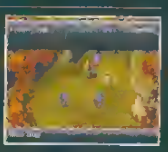
Donkey Kong Country



Donkey Kong Country powstało w ramach kooperacji firm Rare i Nintendo, wprowadzając popularną postać Konga w zupełnie nowy wymiar. Gra ukazała się 1994 r. w Japonii i trafiła do sprzedaży pod tytułem Super Donkey Kong. Sławna małpa została w niej wsparta przez nową postać, Diddy Konga, który towarzyszył jej w misji odzyskania akradzionych bananów. Była to rewolucyjna, pierwsza w historii konsol pozycja, która wykorzystywała prerenderowaną grafikę 3D (Rare zastosowało ją również w grze Killer Instinct). Rare wpakowało cały majątek w kosztowny sprzęt do renderingu, licząc się z ryzykiem bankructwa. Gra okazała się sporym sukcesem komercyjnym, zaś krytycy rozpływali się w superlatywach, pisząc o jej "niesamowitej" oprawie graficznej.

Data wydania 1994
Retroatrakcyjność: 9+

Chrono Trigger



Chrono Trigger podbiło serca Graczy niesamowitą fabułą, w której uwzględniono możliwość podróżowania w czasie przez różne okresy historyczne. Stworzyło to niezwykłe pole do popisu dla scenarzystów, którzy zaprezentowali epicką historię z kilkoma możliwymi zakończeniami. Charakterystyczni bohaterowie, świetna oprawa muzyczna (autorstwa Yasunori Mitsudy) - wszystko to sprawiło, że tytułem do dnia dzisiejszego stanowi obowiązkową pozycję dla wszystkich miłośników gatunku JRPG. Gra ponownie trafiła do sprzedaży w 1999 r. na PSone, wzbogacona o animowane sceny przerywnikowe autorstwa Akiry Toriyamy (character designer postaci, autor m.in. popularnej mangi "Dragonball"). Tytuł do dzisiaj pozostaje w centrum zainteresowania fanów, tworzących nieoficjalne remake'i słynnej gry.

Data wydania 1995
Retroatrakcyjność: 10

Inne kultowe exclusive'y na SNES: Doom, Final Fantasy III (USA) / Final Fantasy VI (Japonia), Front Mission, F-Zero, Killer Instinct, Kirby (seria), Lufia (Seria), Mario Paint, Mega Man X (serio), Pilotwings, Secret of Evermore, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, Super Mario Kart, Super Metroid, Ogre Battle, Terranigma, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Wolfenstein 3D i wiele innych.

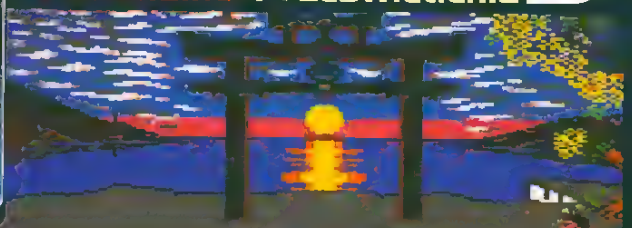
3 GROSZE O SUPER NINTENDO

Dla mnie Sega Mega Drive pozostanie na zawsze ubogą wersją Amigi, która dublowała sporą część biblioteki. Natomiast mój ukochany SNES miał swoje supermocne klimaty, których na próżno było szukać na konkurencyjnych platformach. Zatroczyły mnie gry Nintendo, ich ukierunkowane podręcznikowate a przy tym ogromnie grywalne. Spodobał mi się tryb MODE7, którym Nintendo nadawało zgrabnie trójwymiarowi (Mario Kart, Pilot Wings i Star Fox rządziły absolutnie). No i w końcu ten element układania RPG w postaci importowanych gier z serii Final Fantasy czy sam Chrono Trigger, po zaprezentowaniu którego Star oficjalnie przejął mojego SNES-a z grą (przy okazji SNES miał jeszcze coś, co akurat bardzo mi się podobało: oldschoolowy dźwięk, który przypominał mi erę 8 bitów, do której czułem ogromny sentyment. No i pad - nawet dziś ta konstrukcja daje radę (ach, co za długość kabli). Można grać w drugim pokoju!). SNES to obok Amigi moja ulubiona platforma z tamtych lat. Mario Kart, Donkey Kong Country, Tetris Attack i Chrono Trigger rządzą do dziś. Sony



Ex-Ray

extremalne Prześwietlenia





W ciągu ostatnich 25 lat Archer MacLean stworzył kilka tytułów gier, z których powstało wiele różnych wersji na takie platformy, jak Commodore 64, Amiga, PC i Super Nintendo. Połowę z nich została wielkimi hitami, a Dropzone (Atari 800) i International Karate (C64) zyskały miano klasyków. Ostatnią grą tego zdolnego programisty był Archer MacLean's Mercury na PSP. [nemo]

Archer MacLean

Programista gier



W jaki sposób zostałeś programistą?

AM: To się zaczęło w połowie lat 70. Budowałem różne elektroniczne gadżety - roboty na kółkach podążające za białą linią na podłodze, radio w pudełkach po zapałkach, kieszonkowy oscyloskop z matką diod LED ałużący za ekran. Gdzieś w roku 1977 zacząłem składać proste płyty z mikroprocesorami - Fairchilt F8, Motorola 6800 czy Zilog Z80. Proste jak proste. Miały ze 4 kilo RAM-u i może 2 kilo pamięci operacyjnej. Ale programowanie ich w Asemblerze było wyczynem pionierskim.

Niedługo potem stałem się naprawdę dobry w ściskaniu programów w bardzo mały RAM. Mój kod stał się ścisły i bardzo wydajny - do dziś wielu programistów ma z tym poważne problemy. Do roku 1980 pisywałem w Asemblerze i Basicu pewnej dziwnej firmy zwanej Microsoft. Pracowałem w firmie elektronicznej i robiłem im całkiem duże programy - zarządzanie dystrybucją, kontrolę zapasów, obsługę wypłat i programy kontrolujące urządzenia w hali montażowej. Miałem 17 czy 18 lat, a już chodziłe za mną opinia wymiatacza i guru kodowania. Nikt inny nie miał pojęcia o takim programowaniu!

Co sprawiło, że zacząłeś pisać gry?

AM: W latach 1980-81 gry zaczęły być wszechobecne - Space Invaders, Asteroids. Było ich pełno w barach, klubach, a także w recepcji naszej firmy. Jak wielu ziełpałem bakcyla. Chciałem wskoczyć na listę High Scores i przeżyć jak najwięcej radości za swoją 10-pensową monetę. Byłem zafascynowany sposobem, w jaki te gry zostały zakodowane i chciałem spróbować samodzielnie. Po paru tygodniach intensywnego nocnego kodowanie zrobiłem grywalną wersję klona Asteroids. (...) W 1981 roku wpadło mi w ręce Atan 800, Star Raiders na kartridżu i dżojstik. Kilka tygodni wypadło mi z życiorysu. Połamałem ze trzy dżojstiki i kilka krzeseł, wykopując wrogie statki z naszego wszechświata. To była szajba - dotąd nikt nie widział na oczy czegoś takiego. Wszyscy byliśmy przyzwyczajeni do biało-czarnego Ponga i Tenks. Zjeżdżały się do mnie pielgrzymki, ludzie chcieli obejrzeć i pograć w to cudo.

Od razu zorientowałem się, że w środku A800 siedzi jakiś sprytny sprzęt. Sam software by tego nie pociągnął. Ale Atari nie puszczało pary z gęby na temat babechów. Wszystko się wyjaśniło, gdy wpadła mi w ręce książka Chrisa Crawforda na temat sposobów dostępu do hardware'u. Wtedy nie było zmiłuj - następne dwa lata spędziłem żyłując maszynkę do granic wytrzymałości.

Opowiedz historię powstania Twojej pierwszej gry, Dropzone.

AM: Po ukończeniu szkoły minimalnym nakładem sił (za dużo kodowanie gier wspartego inspiracją w płynie) zdecydowałem, że spróbuję napisać grę, która byłaby co najmniej tak dobra, płynna i wciągająca jak ówczesne gry na automatach. Scramble, Defender, Stargate, Galaxian i parę innych wskazało mi kierunek. Pół roku później miałem już w ręku coś, co wyglądało tak dobrze, że mogłoby pojawić się w automacie arcade. Zacząłem to pokazywać. To było super uczucie, patrzeć na wielkie tłumy blokujące przejście na targach gier, stojące w kolejce, by zobaczyć moją grę. Na wydawcę nie czekałem zbyt długo. Choć w tamtych czasach kontakty były zawierane na pewną sumę z góry, to mnie udało się podpisać umowę na procenty od sprzedaży. Tytuł, Dropzone, pojawił się na samym końcu, gdy prace były już zakończone, a gra gotowa do powielania. Była bardzo kolorowa, śmigała w stałych 50 Hz, miała mnóstwo drobnych animacji latających po ekranie, mnóstwo wybuchów i małych smaczków graficznych, których, jak sądziłem, nikt nie zauważy. To był duży hit, okupował pierwsze miejsce przez wiele miesięcy, a można było go kupić przez 5-6 lat.

Problem pojawił się, gdy wydawca powiedział mi, że produkcja gry zakończyła się po półtora roku od jej wydania i że nie będzie mi dalej płacić tantiem. Podpisany kontrakt zabraniał mu również sprzedaży gry poza tarenem Europy. No i wpadli - nie wiedzieli, że sporo podróżowałem i widziałem grę w sklepach w Europie i Australii. Kupiłem parę egzemplarzy, zachowałem rachunki, porobiłem parę zdjęć. Wereja emerykańska na przykład chodziła tak paskudnie, aż było mi wstyd. No, ale gra była przystosowana do sprzętu europejskiego.

Po powrocie do Wielkiej Brytanii poradziłem się prawnika. Po czterech latach dumnych wykrętów "nie zrobiliśmy niczego złego" i zdarcia kilku par butów, zmusiłem ich do uznania, że naruszyli prawa autorskie. Gdy odzyskałem należne mi pieniądze, z radości kupiłem sobie swoje pierwsze Ferrari. (...)

Jak doszło do 16-bitowego odrodzenie Dropzone?

AM: W roku 1993 wielu wydawców oszalało na punkcie odświeżania klasycznych hitów. Uśmiecham się szeroko, gdy to sobie przypomnę - użyliśmy 90 procent oryginalnego kodu z roku 1984, wpakowaliśmy 3 mega super grafiki, cztery razy więcej przeciwników i bossów, rozrzuciliśmy grę po czterech księżycach Jowisza i dołożyliśmy końcową walkę do upadłego w pozbawionej przyciągania atmosferze Jowisza. Wyżyłowaliśmy poziom trudności tak, by gra była prawie nie do skończenia. A potem przyszedł list od jakiegoś dzieciaka, w którym pisał, że wymasterował grę bez używania cheatów i prosi, żebyśmy napisali jeszcze trudniejszą! (...)

Skąd wziął się pomysł na International Karate?

AM: Poproszono mnie, bym włączył się w podrasowanie grafiki na wczesnym etapie produkcji. Skończyło się to tym, że przejąłem cały projekt i zaczęliśmy go robić całkowicie od nowa.

Dlaczego zainteresowałeś się napisaniem gry związanej z bilardem (czyli Jimmy White's Cueball i Archer MacLean's Pool)?

AM: Uwierz lub nie, przyczynił się do tego pewien kolorowy sen z roku 1981. Latałem w tę i z powrotem nad stołem bilardowym, a wszystkie bile turlały się po zielonym suknie. Zawzięcie próbowałem zrobić taką grę w pełnym 3D na Atari 800, ale mimo wysiłków Atarynka nie chciała podźwignąć skomplikowanej matematyki. Udało mi się to dopiero w roku 1988, w erze Amigi i Atari ST. Dwa i pół roku zajęło mi ukończenie gry, głównie przez prawne potyczki. Wydawca poszedł z torbami i postanowił sprzedać prawo do mojej gry na pokrycie długów. Bilard wylądował w growym oddziale Virgin i okazał się sukcesem. W samej Wielkiej Brytanii sprzedali ponad 300 tysięcy egzemplarzy. (...)

Dlaczego sam robiłeś wszystkie porty swoich gier?

AM: Nauczyłem się, że jeśli coś ma spełniać ustalone przeze mnie standardy, to muszę zrobić to własnymi rękami. Poza tym, po co tracić czas na wyjaśnianie i przekonywanie innego programisty, żeby to zrobił? Szybciej zrobić to samemu.

Dłużej niż ktokolwiek inny trzymałeś się modelu "jednoosobowej orkiestry" w produkcji gier. Dlaczego w końcu zrezygnowałeś?

AM: Gry stały się zbyt duże, a ja zbyt stary. Wolałbym wciąż być samotnym wilkiem i samotnie przeżywać tego kopa pozytywnej energii na widok mojej własnej pracy osiągającej wysokie pozycje na listach sprzedaży i dobrze recenzowanej w mediach. Niestety, nie da się konkurować z najlepszymi grami, nie mając pod ręką kilku programistów i grafików. Nie uważam co prawda, że potrzeba do tego talentów pierwszej wody. Odwrotnie niż wielcy wydawcy. W ogóle, duże firmy to duże biurokracje. Oni oczekują, że programiści będą pracować jak maszyny w fabryce, że będą niewolniczo wypełniać wykuty w skale harmonogram projektu. Takie podejście drastycznie ogranicza innowację, kreatywność i spontaniczność - czyli cechy, które zbudowały tę branżę. Na dłuższą metę tak się nie da pisać dobrych gier.

Czy wolisz pracować na klasycznych systemach gier, czy na najnowszym sprzęcie?

AM: Ja lubię mieć całkowitą kontrolę nad hardware'em maszyny, na której pracuję. Nie lubię używać systemów operacyjnych. Nie lubię obniżać jakości gry tylko dlatego, że system operacyjny nie jest wydajny i że nie dopuszcza ingerencji w sprzęt na niskim poziomie. Wolę więc stare dobre aprzęty i konsole niż jakiegokolwiek peceta. Pecety zazwyczaj rozwiązują problemy ełtowo.

Czy wyciągasz czasem z szafy Commodore 64 lub Atari 800, by zagrać w swoje atare gry?

AM: Tak, od czasu do czasu wyciągam Atarynkę i przycinam w klasyki. Trzy lata temu pokazałem oryginalne Dropzone branżowemu dziennikarzowi na monitorze od peceta podłączonego pod oryginalny sprzęt (sprzętu nie pokazałem). Pograł chwilę i powiedział: "To całkiem fajna i prosta rozpierducha, naprawdę wciąga! Kiedy wchodzi na rynek?" (...)

HALCYON DAYS

Nemo: Powyższy wywiad powstał między 1995 a 1997 rokiem i pierwotnie ukazał się w książce 'Halcyon Days autorstwa Jamesa Hague. Za zgodą autora został przetłumaczony i opublikowany w PSX Extreme. 'Halcyon Days" zawiera 27 wywiadów m.in. z Eugene Jarvisem (Defender), Chrisem Crawfordem (Eastern Front 1941) i Edem Rotbergiem (Battlezone). Książka jest dostępna za darmo na www.dadgum.com/halcyon. □



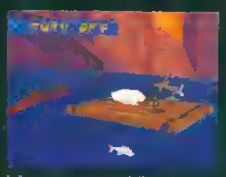
PSX NOT DEAD!

Czołgiem! W bieżącym wydaniu na tapecie w dalszym ciągu pozostają platformówki. Najsmakowntsze kąski zostały przedstawione w zeszłym miesiącu, teraz czas na "drugą ligę", ale w ujęciu popularności a nie jakości tych tytułów. (...) Wciąż trwają prace nad usprawnieniem działu PND, a ponieważ przegląd platformówek został dość ciepło przyjęty, w związku z tym do formy przeglądu na pewno za jakiś czas powrócimy. Czekamy na opinie, komentarze i materiały. Wysyłka na loser@psxextreme.pl . □ [Loser]

Jackie Chan Stuntmaster

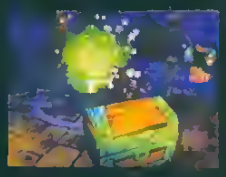


Ten platformer nie jest raczej przeznaczony dla młodszych odbiorców. Dość topornie wykonana postać głównego bohatera raczej nie wzbudzi ich entuzjazmu, a posępne i mroczne levele przebiorą czarę dziecięcej goryczy. Starsi z pewnością odnajdą się w tych klimatach. To taka platformówkowa "adaptacja" klasycznego filmu z Jackiem Chanem. Nie zapomniano o charakterystycznych gagach oraz walkach przy użyciu elementów dekoracji, m.in. mrożonej ryby! Skoro o broni złych panów mowa, trzeba podkreślić, że mimo platformowego charakteru gry, motion capture stoi na bardzo wysokim poziomie a sama postać ma spory wahlarz ciosów. Grafika i dźwięk należą do surowych, ale w tym właśnie tkwi ich urok. Dla fanów platformówek oraz bijatyk jak znalazł! [Loser]



Sheep, Dog'n'Wolf

Ekipa z Looney Tunes w najlepszej formie. Nikt chyba nie spodziewał się po tym platformerze rewelacji. Tym czasem w sierpniu 2001 (tak, już podczas panowania PS2) Infogrames zarządziło z tym tytułem. Sprawa jest prosta - wilk chce ukraść owce, jednak między nim a obiadem stoi pies pasterski. No i zaczyna się zabawa. Jak przechytrzyć psa? Wilk to pomysłowa bestia, więc do ominięcia stróża używa różnego rodzaju gadżetów, a także własnych zdolności stealth (skradanie się, kosiumy). W ten sposób otrzymaliśmy nie tylko platformera, ale i grę przygodową. Sheep, Dog and Wolf to beczka śmiechu - warto sprawdzić tę pozycję i dziś. [dzujo]



40 Winks

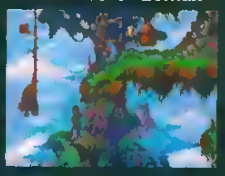
Gra znana też pod tytułami "Dream Story" oraz "Ruff & Tumble" (w zależności od wersji językowej) pojawiła się pod koniec panowania PSone. Produkt skierowany jest głównie do młodszych odbiorców na co wskazuje design bohaterów (twórcy dali nam wybór spośród dwójki rodzeństwa) oraz przeciwników. Obszerne lokacje, a także świetny patent z magicznym pudełkiem (po wskoczeniu do którego następowała transformacja naszego ludka w jakiegoś większego madafakę) daje radę. Tytuł wart zainteresowania. [dzujo]

Klonoa: Door To Phantomile



Niemal 10 letnia gra Namco prezentuje się dość przyzwoicie, bazując na mechanice znanej z Pandemonium (2,5D). Kolorowe, zróżnicowane oraz pozbawione wielkich pikseli lokacje mogą się podobać. Wraz z kolejnymi etapami, wzrastają umiejętności postaci, co ułatwia walkę z oponentami i przemierzanie przepaści. Paradoksalnie największą wadą gry jest bohater pozbawiony zawadiackiego charakteru. Infantylny, wąty kot z wielkimi uszami, które nieraz są pomocne w lataniu, mało kogo porwie posiadaną charyzmą. Choć gdy inne gry zostały już zaliczone, warto poznać się i z nim. [Loser].

Adventures of Lomax



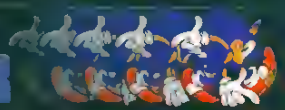
Tuż po premierze PSX-a rozpoczęła się (w pełni zrozumiała) manią na grafikę 3D. Ta fascynacja skończyła się praktyczną nagonką na wszystkie gry, które postanowiły wrócić do korzeni i zastosować staroszkolne 2D. Taki los spotkał m.in. Raymana, Rapid Reload, a także Adventures of Lomax. Tymczasem Psygnosis udało się stworzyć - z dzisiejszego punktu widzenia - naprawdę ciekawą grę. Ciekawą nie tylko ze względu na przedstawienie świata Lemingów z zupełnie innej strony, ale przede wszystkim dlatego, że grafika 2D nie starzeje się tak szybko jak jej następca, tak więc Adventures of Lomax stanowi pozycję godną sprawdzenia i dziś. O co chodzi? Całość jest jak najbardziej staroszkolnym platformerem, gdzie idziemy przed siebie, unikając kolejnych przeszkadzajek. Proste, a bawi. [dzujo]

Bugs Bunny & Taz: Time Busters



To druga gra wydana na PSX-a, opowiadająca o podróżach w czasie sympatycznego królika z Looney Tunes. Trzeba przyznać, że jest znacznie usprawniona względem pierwowzoru o podtytule "Lost in time". Tym razem sympatyczny królik dostał do pomocy nieokrzesanego diabła tasmańskiego, aby wraz z nim odnaleźć części maszyny czasu, które "dzięki" Duffy'emu zostały porozrzucane w różnych erach czasowych. Pomiędzy postaciami możemy się dowolnie przełączać w każdej chwili. Cel shadingowe oprawa oraz udźwiękowienie pozwalają świetnie wczuć się w szumiący klimat kreskówek Looney Tunes, co zaliczyć należy na plus. Pozostaje jedynie żałować, że nie jest dłuższa. Można ją ukończyć w 2 - 3 wieczory. [Dawid Traczykowski]

DREAMCAST LIVES 4EVER



Okazyjna rubryka fanów Dreamcasta powraca zawsze wtedy, gdy pojawi się coś godnego uwagi. Takim wydarzeniem bez wątpienia było ukazanie się ostatnimi czasy 2 nowych gier, o czym informowałem w PE#102. Teraz przyszedł czas bliżej przyjrzeć się owym produkcjom. Trochę tu ciasno, ale jakoś damy radę. □ [M@jk]

Under Defeat



Już na wstępie warto zaznaczyć, że mamy tutaj do czynienia z jedną z najlepszych - jeśli nie najlepszą - strzelaniną arcade na Dreamcast. Under Defeat to konwersja z automatu stworzona przez G-Revolution (poprzednio wydali Border Down; patrz PE#76) Pamiętasz kultowy, amigowy Swiv? Podobał Ci się Zero Gunner 2? W takim razie z pewnością polubisz Under Defeat. Dzieło G-Rev doskonale ukazuje, jak wielkie możliwości drzemią wewnątrz DeCe i że bez problemu mogłyby powstawać na niego kolejne produkcje nie odbiegające znacznie jakościowo od niektórych gier na current-genach. Bohaterkami gry są dwie śliczne niunie, będące pilotami bojowego śmigłowca (niestety, tylko 1 model) Akcja gry przedstawiona jest w pionowej orientacji, a ponieważ kamera jest lekko "nachylona", mamy lepszy widok na sytuację przed naszym statkiem. Co ciekawe, podczas samej gry prawym triggerem można zmieniać tryb widoku, natomiast po wciśnięciu pauzy specjalna stopklatka umożliwia obejrzenie z dowolnej strony fragmentu pola bitwy, dodatkowo z użyciem zooma (niezły bajer a la matrix) System walki przypomina nieco Zero Gunner 2 - helikopter może strzelać na wprost oraz na boki pod lekkim kątem. Nie jest to może tak swobodne jak w tytule Psikyo, ale w praniu sprawdza się wyśmienicie. Zwykły strzał podzielono na 3 opcje: Vulcan, Cannon i Rocket. Modyfikacje działa są porzucane przez zniszczone pojazdy, stąd można dobierać "ogień" wg własnego „widzimisię". Na ekranie jest też specjalny pasek, odpowiedzialny za tzw. "wspomagacz". Napełnia się on wówczas, gdy przerywasz prowadzenie ostrzału, a charakterystyczna iskierka informuje, że wsparcie jest już gotowe. Pojedyncze użycia ognia uwalnia małe działko, które samo wyszukuje sobie wrogów i skutecznie ich eliminuje. Jeśli chodzi o wrogie jednostki, to ich zróżnicowanie jest imponujące. od czołgów, dział naziemnych, poprzez okręty wojenne, odrzutowce i konkurencyjne helikoptery, nie mówiąc już o wspaniałych bossach.



Grafika jest olśniewająca. Takich efektów specjalnych nie widziałem w żadnej innej strzelaninie na DC. Jest dopracowana w najmniejszych szczegółach: latające mewy nad urwiskiem, odbicie lustrzane w falującej wodzie czy nawet drzewa bujające się od siły pobliskich wybuchów! Same scenerie również zostały wykonane pieczołowicie. Skalny kanion, zatoka morska czy forteca w zmowej aurze prezentują się nad wyraz dobrze. Całość (5 leveli) można tyknąć w niecałą godzinkę. Może nie jest to zbyt długo, ale mozesz mi wierzyć, że sporo się natrudzisz, nim osiągniesz ten cel. Ukończenie gry odblokowuje dostęp do zrekonstruowanych etapów gry, można więc zaliczać na nowo te same poziomy, wyłapując różnice (np inna pora roku). Under Defeat ujmie każdego Gracza, nawet tego, który nie miał wcześniej styczności z grami tego typu. Jeśli masz zatem sposobność, by zagrać w ten tytuł, nawet się nie zastanawiaj, tylko daj mu szansę

Ocena: 8+

Radirgy

Na łamach DCL4 w PE#91 recenzowałem dla Was Chaos Field od chłopaków z Milestone, którzy teraz zaatakowali ponownie, wysłując się jednak jak szczypior na wiosnę i serwując nam niemalże kopię swojego poprzedniego dzieła. Egzotyczne brzmiący tytuł Radirgy to nic innego, jak CF ubrane w nowe szaty - a dokładnie - cel-shadingowe.



Wszystkie tła, postaci, pociski czy statki wyglądają iście komiksowo. Co poza tym? Jeden domyślny tryb zabawy (tylko dla samotnego gracza), 3 typy statków różniące się od siebie parametrami szybkości oraz odmianami „wydzielanych" kulek (w jednym z przypadków mogą to być nawet bańki mydlane:). System gry nie zawiera w sobie żadnych nowych patentów, dostępny jest zatem standardowy strzał (ustalony wcześniej przy wyborze mecha), "szpachtułka" do odganiania wrogich pocisków i sfera absorbująca wrogie pociski (istna zrzyna z Mars Matrix). Dizajn plansz przypomina futurystyczne miasta przepełnione japońskimi pierdółkami, przez co czasem naprawdę ciężko stwierdzić, z czym tak naprawdę walczymy, trudno też niekiedy zidentyfikować same pociski - wówczas gra staje się mało przejrzysta. Produkcja ta jest przeznaczona wyłącznie dla fanów gatunku i pasjonatów "wszystkiego co wyszło", inne osoby mogą czuć się zwyczajnie sfrustrowane, grając w odgrzewany kotlet.

Ocena: 5+

SŁOWNICZEK GRACZA

technikalia

EEPROM (Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory) – pewien rodzaj nie ulotnej pamięci flash, która jest elektrycznie kasowalne. Możemy ją do woli wymazywać i zapisywać ponownie. [b]

Ekran dotykowy – (touch screen) – specyficzny rodzaj ekranu dający możliwość zarządzania poprzez dotykanie palcem lub specjalnym rysikiem wyświetlanych na ekranie przycisków, ikon. Ekran dotykowy ma np. konsola Dual Screen. [b]

e-mail – poczta elektroniczna, inaczej zwana mail, e-mail (electronic mail). Ma zastosowanie w sieciach komputerowych (np. typu Internet). Jej zaletą jest bardzo szybkie dostarczanie wysłanej wiadomości do odbiorcy, oddalonego o setki, czy nawet tysiące kilometrów. [b]

Emotikon (Emoticon) – często nazywane uśmieszkami, bużkami itp. Jest to zestawienie ze sobą kilku przylegających do siebie znaków, które w końcowym wyniku tworzą jakiś obrazek. Najczęściej stosuje się je podczas rozmów na tzw. czatach, komunikatorach itd. Ich zadaniem jest obrazowanie aktualnego stanu uczuciowego nadawcy. Może to być radość, gniew, uśmiech, politowanie, złość i wiele innych. Do najpopularniejszych należą:
) - uśmiech,
(- smutek,
;) - uśmiech z lekkim przymrużeniem oka oznaczającym, aby nie traktować przekazywanej informacji zbyt poważnie;
/ - grymas, podejrzliwość;
| - zniecierpliwienie, brak zdecydowania,
,(- płacz,
* - całus,
D – gromki śmiech. [b]

Emotion Engine - opracowany przez firmy Sony i Toshiba główny procesor konsoli PlayStation 2. Firma Sony zachwalała go przed premierą jako ósmy cud świata, jednak skomplikowane architektura i początkowy brak efektywnych narzędzi programistycznych nie przyniosły mu chwały. Ostatecznie jednak Emotion Engine (a raczej gry nim napędzane), jak przystało na swoje imię, do dziś wzbudza w Graczach sporo silnych emocji. [r]

Emulator - rozwiązanie programowe lub (rzadziej) sprzętowe pozwalające uruchamiać na konsoli gry pierwotnie stworzone dla innej platformy (przeważnie sporo słabszej obliczeniowo). Przykładem emulacji programowej jest możliwość uruchamiania gier z Xboxa na konsoli Xbox 360. Emulator sprzętowy posiada np. Game Boy Advance, dzięki czemu można na nim grać w tytuły z wcześniejszych wersji Game Boya. [r]

Engine (silnik) - główny kod gry, który (tak jak silnik) napędza wszystkie jej aspekty. Zaawansowany silnik jest odpowiedzialny za grafikę, muzykę i efekty dźwiękowe, SI (sztuczną inteligencję), fizykę oraz rozgrywkę sieciową. Istnieją firmy, które specjalizują się w produkcji silników do gier i zarabiają na późniejszym ich licencjonowaniu. Najbardziej znane z nich to Epic (Unreal Engine), Critenon (Rendarware), Valve (Source Engine), Id Software (Doom Engine). Oprócz samego silnika, dostarczają one swoim klientom kompletny zestaw narzędzi wspomagających projektowanie świata gry, edycję materiałów, tworzenie skryptów, animowanie postaci i pojazdów itp. [r]

Ethernet – sieć komputerowa, którą zaprojektowała w 1976 r. firma Xerox. Sieć ta definiuje jednoznacznie standard sprzętu, przewodów, a także typu komunikowania się dla sieci LAN. Jedna z pierwszych takich sieci miała wydajność 2,94 Mb/s i łączyła 100 stacji roboczych ułożonych w odległości 1 km. Zalety ethernetu sprawiły, że szybko ją zmodernizowano do prędkości 10 Mb/s. Już w roku 1985 organizacje o nazwie IEEE nadała tej specyfikacji standard IEEE 802.3. Natomiast w roku 1995 dodano rozszerzoną wersję specyfikacji IEEE 802.3u jako standard nowej, dziesięć razy szybszej technologii Fast Ethernet. Latem roku 1998 znów dodano nowy standard - IEEE 802.3z, który określał instalację kabli światłowodowych i ekranowanych kabli miedzianych. Rok później wprowadzono standard IEEE 802.ab oparty na skrętce 1000Base-T. [b]

EyeToy - przeznaczone dla konsoli PlayStation 2 mini kamera, która rozpoznając ruchy Gracza umożliwia sterowanie grą za pomocą własnego ciała. Może ona również służyć do wstawienia filmów lub zdjęć bezpośrednio do gry. [r]

e-zin – (electronic magazine, e-zine) – w naszym języku oznacza po prostu magazyn elektroniczny. E-zin to pewien rodzaj elektronicznej publikacji wydawanej w warsji elektronicznej. Mogą to być mini-czasopisma, gazety itd. Najczęściej są poddawane kompresji. Użytkownicy ściągają taki magazyn na dysk, rozpakowują i czytają jak normalne pismo. Zazwyczaj magazyny takie są bezpłatne i przeznaczone dla każdego. [b]

FAQ – z angielskiego „Frequently Asked Question". Jest to po prostu pewien zbiór najczęściej zadawanych pytań z gotowymi już odpowiedziami. Najczęściej takie FAQ znajdują się na witrynach producentów sprzętu, oprogramowanie czy gier. [b]

Filtrowanie bilinearne - Bilinear filtering – jest to technika wykorzystywana w grafice trójwymiarowej. Jej celem jest jak największe zmniejszenie kanciastości wyświetlanej tekstury. Dzieje się tak dzięki zlewaniu czterech sąsiadujących ze sobą pikseli należących do jednej tekstury wartością pośrednią. Końcowy efekt obrazu staje się dzięki takiemu filtrowaniu bardziej rzeczywisty. [b]

Filtrowanie trilinearne - Trilinear filtering - technika filtrowanie tekstur będące kombinacją filtrowania bilinearnego oraz MIP-mappingu. Daje lepszą jakość niż filtrowanie bilinearne. [b]

Fire Wire - IEEE 1394, FireWire lub I-Link (taki jak w konsoli PS2) to zewnętrzny interfejs, stworzony w roku 1986 w firmie Appie. Za pomocą Fire Wire możemy podłączyć do konsoli różne urządzenia peryferyjne. Ów standard zezwala na przepustowość danych do 400 MB/s. Fire Wire zezwala na podłączanie i odłączenie urządzeń peryferyjnych do urządzenia podczas jego pracy (podobnie zresztą jak poprzez USB). [b]

Firmware – nazywamy tak oprogramowanie, które steruje pracą urządzeń zamontowanych w komputerze czy konsoli. Firmwere posiadają więc wszelkie dyski twarde, napędy optyczne, karty graficzne, modemy, dekodery DVD oraz oczywiście konsole. Takie oprogramowanie dostarcza już sam producent sprzętu i jest ono dokładnie przystosowane do danego urządzenia. Nie można więc użyć jednego firmware'u do dysków twardych pochodzących od różnych producentów, etc. Istnieje oczywiście możliwość zmiany firmwere'u na inny, nowszy, wprowadzający szereg zmian, poprawek czy aktualizacji. Takiej zmiany można dokonać za pomocą odpowiedniego programu, dokonując nadpisania pamięci flash. [b]

Flash – jest to programowalna i kasowalne pamięć nie ulotna. Jej zawartość możemy w każdej chwili wymazać lub ponownie zapisać. Zaletą takiej pamięci jest to, że nie wymaga stałego zasilania - nawet po odcięciu prądu układ będzie pamiętał wprowadzone dane. Wszystkie karty pamięci do nowych konsol to właśnie pamięci Flash, z tym że PSP wykorzystuje jeden z rodzajów, mianowicie Memory Stick (Pro Duo). Istnieją jeszcze inne rodzaje pamięci Flash, wykorzystywane w urządzeniach elektronicznych (aparaty cyfrowe, palmtopy..), m.in. Compact Flash, Secury Digital, XD, Multimedia Card. [b]

Fog (mgła) – po polsku znaczy mgła i najczęściej odnosi się do efektu wykorzystywanego w grach. Mgła znacznie wówczas poprawia scenerię, czasem budzi niepewność, strach, przerażenie. Efekt mgły najczęściej był stosowany w grach na konsole Nintendo 64 w celu ograniczenie widoczności, gdyż jej komponenty nie dawały sobie rady z przeliczaniem dużych, otwartych przestrzeni. [b]

Force Feedback (sprzężenie zwrotne) - opracowana przez firmę Immersion technologia "przenosząca" na Gracza siły działające w grze poprzez urządzenie sterujące (kierownicę lub joystick). Dzięki wykorzystaniu zespołu silniczków i linek, urządzenia może, w zależności od sytuacji, stawić odpowiedni opór, zmuszając Gracza do zwiększenia wysiłku włożonego w sterowanie. [r]

Format obrazu – (po ang. Aspect Ratio) - jest to zestawienie stosunku między podstawą obrazu a jego wysokością. W przypadku nośników DVD Video można umieszczać filmy w różnych formatach na jednym dysku. Obecnie stosuje się około 10 formatów, z czego najczęściej spotyka się:
2,35:1 (kinowy format panoramiczny),
16:9 (format ekranu telewizore najnowszych generacji),
4:3 (ekran kineskopu tradycyjnego telewizore). [b]

FPP (First Person Perspective) - specyficzny sposób widoku w grach wideo. Polega na tym, że Gracz widzi świat oczami sterowanego bohatera. Taki układ stosuje się najczęściej w strzelankach 3D, RPG czy przygodówkach. Najlepsze przykłady to Doom czy Halo. [b]

Frame (klatka, ramka) - pojedyncze klatka obrazu wyświetlanego przez konsolę. [r]

Frame Rate - określa prędkość wyświetlania obrazu (animacji). Aby uzyskać efekt płynnej animacji, konsola musi wyświetlić 25/50 (PAL) lub 30/60 (NTSC) klatek w ciągu sekundy (Frames Per Second). Jeśli animacja wyswietlena jest z prędkością 50 lub 60 FPS, mówi się, że "mości się w remce". [r]

Frame Buffer (Bufor ramki) - obszar pamięci graficznej przechowujący gotową do wyświetlenia klatkę obrazu (zawiera on informacje o kolorze każdego piksela obrazu). Dane z bufora ramki są wysyłane bezpośrednio do telewizora lub monitora. [r]

Freeware – nazywa się tak pewien rodzaj programu, którego możemy używać do woli, bezpłatnie, ale pod pewnymi warunkami. Najczęściej twórca takiego programu (może to być również jakaś gra) nie otrzymuje żadnego dochodu ze swego dzieła, jednak wszelkie prawa należą tylko i wyłącznie do niego, dlatego każdy, kto wprowadzi jakieś zmiany, może zostać pociągnięty do odpowiedzialności. Zdarza się jednak, że za darmo z oprogramowania mogą korzystać jedynie użytkownicy indywidualni, natomiast firmy lub instytucje muszą zarejestrować program, co najczęściej jest płatne. [b] □

Opracowali: Bandit i RosTo



on-line

Testy sieciowe porady nowinki

Witajcie w kolejnej edycji „Kącika Online"! Co prawda częstotliwość jego ukazywania się równa jest schematowi przypływów i odpływów na Mauntiusie, ale ostry dryf next-genów w stronę sieciowej rozgrywki musi w końcu udzielić się i nam. W życiu każdego szanującego się Grecze przychodzi taki moment, że zaczyna doceniać zalety szarpanie z przeciwnikiem o IQ wyższym niż kalkulator. Jak także bez trudu zauważycie, „Kącik..." stracił swego samozwańczego króla i udziela się tu będzie więcej zg(Red.)ów - do czego niechybnie przyczynił się Xbox 360 ze swoim XL. W tym miesiącu skuszony nazwą detem się nabrać nowemu Quake'owi, a niewiele lepiej HIV odebrał Full Auto. Kosowi zachciało się MMORPG-e na konsoli, a w końcu najlepiej z nas wszystkich zabawił się Mutti z Joanną Dark i panienkami z Dead or Alive 4. Mam nadzieję, że kolejny na naszych łamach opis procesu wstąpienia w szeregi społeczności Xbox Live wyjaśni Wam podstawowe wątpliwości, przekonując kolejnych Graczy do skorzystania z tej usługi. Od razu także uspokajam, current-geny nie idą w odstawkę, tocząc zaciętą walkę o miejsce na tych szpeltach. W tym miesiącu jednak SOCOM 3 przegrał i obrażony poszedł sobie na inne strony. W imieniu swoim i kolegów zapraszam do lektury. ☐ [butcher] Kontakt: online@psxextreme.pl

Quake 4

■ Dla większości posiadaczy Xboxa 360 startowy Quake 4 to już odległa historia. Mając jednak na uwadze kult tej nazwy w światku FPP, warto przyjrzeć się trybowi sieciowemu - w końcu poprzednik kilka lat temu ostro rządził w tej kwestii. Niestety - ta krótka recka ma być dla Was przestrogą. Q4 online to żenada i policzek w twarz dla fanów – tym bardziej biorąc pod uwagę możliwości aktualnych platform i konkurencyjna tytuły. Pięć typów potyczek, a wśród



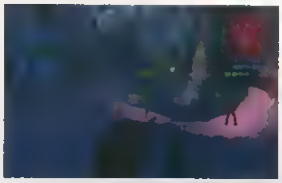
nich wyłącznie wariacja Deathmatch i Capture the Flag, 8 map, ośmiu graczy max na mapie, kilka opcji konfiguracji, możliwość zawężenia dostępu dla kumpli z listy Friends i to w sumie tyle - oszczędnia, żeby nie powiedzieć ascetycznie. A całość po prostu boli: okrutne lagi na łączu 256kbps, co chwila freeze, bugi jakieś, brak wyraźnego wskaźnika headseta u Graczy (dopóki się ktoś nie odezwie), mecz startuje czasami 2-3 minuty, a zdobycie limitu fragów to dla niektórych speców kwestia minuty - do tego punkty zdobywa tylko Gracz na pozycji 1. Nie wspominam nawet o totalnym chaosie jaki stanowi sama rozgrywka, jakby każdy miał odrzutowe buty - ale taki już urok Kwaka. Trzymajcie się od tego z daleka - X360 ma już kilka innych wypasów online w ofercie ☐ [butcher]

i-ERDYKT liczba graczy: 8

▲ magia nazwy?	▼ tylko DM/CTF
▲ design area	▼ lagi, bugi, chaos
	▼ 8 graczy? Pff...

Perfect Dark Zero

■ O ile tryb single w PDZ ssie mocno i wyłączyłem go po godzinie, tak multiplayer z pewnością jest największym atutem tej produkcji. Maksymalnie 30 graczy i ogrom trybów rozgrywki od drużynowych, poprzez CTF, zajmowanie terytoriów, niszczenia sprzętu przeciwnika oraz bardzo fajne Infection (kilku Graczy zaczyna jako kościotrupy, zaś każdy zabity przez nich człowiek także zostaje przemieniony, po czym zasila ich szeregi). Gra oferuje rewelacyjne mapy - bardzo zróżnicowane i pełne ciekawych zakamarków. Nie ma ich co prawda zbyt dużo, za to można zawsze „skroić" je stosownie do ilości grających, co zapobiega nudzie przy mniejszej liczbie chętnych. Rozgrywkę bardzo urozmaicają też pojazdy (poduszkowce i jetpacki), jednak największym atutem PDZ są bronie oraz ich specjalne funkcje. Każde z nich posiada dwa tryby strzału (niektóra nawet trzy), co pozwala korzystać z wielu opcji jednocześnie. Ponadto pukawek jest bardzo dużo, a co najważniejsze – praktycznie każda potrafi być bardzo skuteczna, o ile tylko umiemy się nią posługiwać. Należy zwrócić w tym momencie uwagę na fakt, że PDZ to naprawdę skillowy shooter – postać jest tu chroniona dość mocnym pancerzem, dlatego bez dobrego



celowania (w łeb) nie ma tu czego szukać – chyba że używamy głównie bomb lub czegoś z naprawdę solidnym kopem. Giarka jest więc bardzo miodna i cały czas populama, w dodatku Rara zapowiadziało niedawno wypuszczenie nowego pakietu map (który z pewnością uatrakcyjni już i tak bogaty asortyment). Kolejnym argumentem może być też przystępna cena, gdyż używaną giarkę można nabyć naprawdę tanio. Podsumowując: gra w multi jest wyśmienita i na pewno godna polecenia, jeśli szukacia czegoś dobrego do zabawy po Live! ☐ [Mutti]

i-ERDYKT liczba graczy: 30

▲ obsługa 30 graczy	▼ czasem lagi (przy max. ilości zawodników)
▲ wiele ciekawych trybów	
▲ świetne mapy i bronie	

Full Auto

■ Mocno się zawiodłem na tej pozycji w trybie online. W singlu rzeźniczyłem jak cholera, ale zabawa via Net nie zdołała mnie do siebie przekonać. Trasy są zbyt wąskie, zbyt ograniczone i oferują zbyt mało skrótów, aby śmiało można kombinować. Zawodnik znajdujący się na czele stawki jest skazany na bęcki, gdyż grad ołowiu i rakiet pakowanych w jego bagażnik jest nie do opisania. Strategia jako taka sprowadza się do wyboru odpowiedniego arsenału broni i umiejętnego zeń korzystania, tj. np. skutecznego rzygania rakietami i zostawiania min w nawralgicznych miejscach „za zakrętem", ew. pakowania zasłony dymnej. Z przyczyn oczywistych nie ma opcji Unwreck, jednak najbardziej brakuje klimatu. Widowiskowość - tak, głębia zabawy - absolutnie nie. Gra nie cieszy się większym uznaniem wśród online'owych świrów, zainteresowanie jest wręcz znikome - często należy hostować pokój na własną rękę i czekać cierpliwie, aż pojawi się kilku Graczy, bo o komplecie (8 osób) często można zapomnieć. Głupota roku: brak opcji ligi, pozwalającej na stoczenie kilku wyścigów pod rząd, po jednym wyścigu trzeba startować ponownie. Słabo ☐ [hiv]



i-ERDYKT liczba graczy: 8

▲ dwuelba	▼ rzeźnia bez bliskoto
	▼ za duża przypadkowość

• zamówienia 24h tel./SMS/Internet
• pełna oferta także przez WAP w komórce
• już ponad 1500 produktów w ofercie!
• bezpłatny katalog wysyłkowy
• najlepsze ceny w kraju, sprawdź ;)

"Gekon" Wrocław ul. Muchobor
tel. 602694795 / (71)3737195
WWW: sklepgekon.pl
WAP: sklepgekon.pl/wap

69,- 199,- 59,- 69,-

555zł

Zestaw PStwo + karta pamięci 8MB + RGB - konsola (SCPH-75004CB), oryginalny pad DualShock 2 (Sony), zaskacz, przewody. Gwarancja 12-mies.

649zł

Zestaw MS Xbox + King Kong + RGB - konsola, pad Microsoft S, przewody, kabel RGB/AV firmy Dragonbox. Gwarancja 12-mies.

777zł

Sony PSP Base Pack - konsola, ładowarka, akumulator. Wersja eur. Gwar. 12-mies. Posiadamy również PSP Giga Pack 999zł oraz PSP Value Pack 899zł

Microsoft Xbox 360 Premium - konsola, HDD, słuchawki, bezprzewodowy pad, kabel Component HD-AV, skrętka UTP. Gwarancja PL 12-mies.

GWARANCJA NAJNIŻSZEJ CENY

SKLEPGEKON.PL

PSP
Burnout Legends 129,-
Everybody's Golf 89,-
FIFA 06 149
Medievil Resurrection 89
NFS Most Wanted 5-0-1 149
Prince of Persia Revelations 109
Pro Evolution Soccer 5 149
Pursuit Force 99
Socom Fireteam Bravo 179
Spider-Man 2 125
Star Wars Battlefront II 149
Tony Hawk's Underground 2 155
Wipeout Pure 99

PS2
Driver: Parallel Lines 149
FIFA World Cup Ger. 2006 PL 99
God of War 69
Grand Theft Auto: San Andreas 119
ICO 109
Jak X 99
NBA 2K6 149
Prince of Persia: Two Thrones 149
Rainbow Six: Lockdown 69
Ratchet: Gladiator 99
Silent Hill Collection 159,-
SmackDown! vs. Raw 2006 179
Socom 3: US Navy Seals tel.

Xbox 360
Dirty Dancing tel.
Tomb Raider: Legend 249
Top Spin 2 tel.

GameCube
Harvest Moon: Wond. Life 129
Metroid Prime 2: Echoes 129
MGS: The Twin Snak 149
Mortal Kombat: Dea A. 59
Oddama + mikrof. 199
Resident Evil: Zero 99

Ogłoszenie nie stanowi oferty

Dead or Alive 4

■ Opcja sieciowa ogółem prezentuje się okazale, jednak niestety nie została zoptymalizowana pod kątem słabszych łączy. Problem jest na tyle poważny, że większość polskich Graczy narzeka na okropne lagi i zdecydowanie warto zaopatrzyć się w jakąś bardzo szybką opcję, jeśli chcemy naprawdę poszaleć. Mając, podobnie jak ja, Neostradę 512, można grać bez problemu, lecz tylko w zamkniętych pokojach dla maksimum 2 graczy (choć i wtedy może się zdarzyć, że gra haczy niemiłosiernie – trzeba zawsze patrzeć na jakość połączenia podawaną w lobby). Co ciekawe, grając z rodakami można mieć większe lagi niż z zagranicą – tu ponownie klania się kwestia łączy. Najlepiej by grę hostował ktoś z mocnym przesyłem, wtedy we dwójkę można pograć bez większych problemów. Zostawiając na boku problemy techniczne, można stwierdzić, że DoA4 online otwiera sporo możliwości. Bardzo przyjemny jest system lobby, gdzie biegamy w 3D swoim ludzikiem (można wybrać jeden z wielu avatarów, po czym dopasić go przedmiotami ze sklepu), mając do wyboru kilka prostych gestów, jak śmiech, złość, płacz itd. Same pokoje też można kupować, zapewniając sobie pewne urozmaicenie



w oczekiwaniu na mecze. Opcje rozgrywki są identyczna jak w normalnym VS (ustalamy ilość rund, energii, czasu itd.), można też oczywiście newijać przez headset, co zdecydowanie uprzyjemnia walki. Nie bez znaczenia jest też system rankingowy, gdzie pniemy się zaliczając kolejne stopnie i zdobywając punkty zależnie od rangi przeciwnika (wiadomo – wygrywając z lepszymi, windujemy się znacznie szybciej). Ogółem można powiedzieć, że tryb online jest bardzo udany, jednak bez naprawdę solidnego łącza może czasem dostać szału (gra podczas dropów nie rejestruje, co naciskamy, więc wyobraźcie sobie, jak to niszczy rozgrywkę!). Jeśli więc chcecie pograć w pokojach wieloosobowych lub np. w turnieju, to bez mocnego Natu ani rusz. ☐ [Mutti]

i-ERDYKT liczba graczy: 2

▲ fajne lobby i system rankingowy ▲ zawsze jest z kim pograć	▼ koszmarne lagi! Gra potrafi ciąć tak, że zabawa nie ma sensu!

Xbox Live dla opornych

■ Odpowiadając na Wasze nieustające pytania postanowiliśmy przypomnieć wszystkim zainteresowanym - a głównie nowym posiadaczom konsol Microsoftu - jak zalogować się na Xbox Live, co jest do tego potrzebne i z jakimi kosztami jest to związane. W przypadku jakichkolwiek problemów lub niejasności (chociaż starałem się wyłożyć "kawę na ławę"), walcie na adres butcher@psxextreme.pl. ☐ [butcher]

Przygotowania

Do całej procedury potrzebujemy:

- prawdziwego, pełnego adresu z kraju, gdzie Microsoft oficjalnie wprowadził Xboxa/X360 (np. USA, UK, Niemcy)
- stałego łącza, minimum 128 kbps (Xbox) lub 256 kbps (Xbox 360)
- karty pamięci lub HDD do zapisania danych (dla X360 Core)
- ważnej karty kredytowej ('wypukłej' - np. VISA Classic, MasterCard), jeżeli zamierzamy od razu wykupić roczny abonament lub dokonywać zakupów na Marketplace (w grę wchodzą także specjalne karty VISA Electron uznawane za kredytowe, np. wydane przez mBank czy Inteligo)
- opcjonalnie: konto Microsoft Passport, MSN lub Hotmail (przyda się, ale nie jest konieczne, aby zacząć)

Swego czasu przy zakładaniu konta XL na "starym" Xboxie karta kredytowa była niezbędna, nawet jeżeli uruchamialiśmy darmowego trial'a. Na Xboxie 360 proces został uproszczony - karta służy nam tylko w momencie faktycznego dokonywania jakichkolwiek płatności (choć i do tego nie jest konieczny "plastik", ale o tym za chwilę).

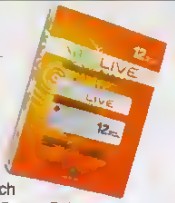
Prawiczek w akcji

Stworzyć swoje konto na Xbox Live możemy dwojako: poprzez WWW na stronie www.xbox.com/live lub bezpośrednio na konsoli. W przypadku PC łatwiej wszystko wklepać na klawiaturze, a wstąpienie w szeregi społeczności xbox.com da nam automatycznie konto w usłudze Microsoft Passport, co ułatwia wszelkie późniejsze logowania i założenie konta na konsoli. Jeżeli już kiedyś zakładaliście MP, macie konto MSN (np. dla MSN Messenger) lub Hotmail, to polecam procedurę dostępu do Xbox Live przez PC. Jeśli jednak spragniony pada w swych dłoniach wolicie zabawę w dashboardzie, postaram się bliżej opisać ten właśnie proces, a tok postępowania w obu przypadkach i tak jest bardzo podobny.

Sprzęt podłączamy do Netu i z sekcji XL w menu wybieramy "Join Xbox Live". Podajemy wybrany Gamertag (jeśli zajęty, to wybieramy inny) oraz wszystkie dane, o które jesteśmy proszeni: adres e-mail oraz hasło Microsoft Passport/MSN/Hotmail (jeśli posiadamy którąś z usług) i podstawowe informacje: imię, nazwisko, adres (!), język i wybór rodzaju członkostwa (patrz niżej). I tu dochodzimy do sedna problemu, który spędza sen z powiek polskim Graczom na Xbox Live. Możemy podać swoje prawdziwe imię i nazwisko, ale NIE adres, bo Xbox Live nie uznaje krajów, gdzie oficjalnie nie ma Xboxa. Ważne jednocześnie, aby był to faktycznie istniejący adres (Google do usług). Wybór kraju jest o tyle ważny, że wszelkie późniejsze rozliczenia przy pomocy karty kredytowej dokonywane będą w walucie tego kraju (abonament, Microsoft Points), co daje poważne różnice cenowe.

Jeżeli po raz pierwszy zakładamy konto na Xbox Live, w przypadku Xboxa 360 dostajemy gratis na miesiąc XL Gold - czyli pełną opcję, z możliwością grania online. Po miesiącu darmowego XL Gold musimy przedłużyć subskrypcję przy pomocy karty kredytowej lub specjalnej, 12-miesięcznej 'zdrapki" (można ją kupić w zachodnich sklepach online lub na eukcjach) - w przeciwnym wypadku nasze konto zostanie zredukowane do opcji Silver (tworzenie listy przyjaciół, ściąganie dem i zakup gier z Xbox Live Arcade, wysyłanie wiadomości). Microsoft, aby ułatwić dostęp do XL nastolatkom bez kart kredytowych (i trzepać kasę na kim się da;), wprowadził także zdrapki na potrzeby zasilania swojego konta na X360 w Microsoft Points. Na Zachodzie są one rozdawane w różnych promocjach lub sprzedawane w sklepach - nam pozostają aukcje (widziałem na Allegro).

Koszt rocznego abonamentu Xbox Live to ok. 200-250 zł - różnice walutowe przy płaceniu kartą mogą sięgać nawet 30-50 zł na korzyść dolarów US. Warto szukać w zachodnich sklepach oficjalnych pakietów o nazwie Starter Pak - w komplecie dostajemy zazwyczaj pełną wersję jakiejś gry (ostatnio PGR2) oraz headset (stara wersja). Cały Pak jest zazwyczaj droższy niż sama subskrypcja, ale po opchnięciu bonusów wychodzi już znacznie taniej.



Jeżeli rejestrację na Xbox Live zaczęliście od konsoli, po powyższym procesie polecam założenie własnego profilu na xbox.com, co będzie jednoznaczne ze zdobyciem wspomnianego Paszportu Microsoftu (www.passport.net). Konto na xbox.com zlinkuje naszego Gamertage i profil z konsoli z profilem na xbox.com oraz automatycznie przypisze go także do paszportu - i cała "pajęczyna" połączeń jest gotowa. To pozwala na kompletne zarządzanie kontem XL poprzez WWW, łącznie ze zmianą subskrypcji, podglądaniem listy przyjaciół, wiadomości, achievementów itp.

Przesiadka na 360

Jeżeli jesteście szczęśliwymi posiadaczami konta na Xbox Live na pierwszej konsoli, przejście na Xboxa 360 i przeniesienie profilu to błyskawiczna bułka z masłem. Zakładam oczywiście, że jesteście w posiadaniu Microsoft Passport, jako podstawowego narzędzia na xbox.com. Odpalamy Xboxa 360 podłączonego do Internetu - jeżeli założyliście już jakiś profil offline, to wylogujcie się. Z dashboarda wybieramy "Recover Gamertag from Xbox Live" i postępujemy zgodnie z instrukcjami, co sprowadza się do podania Gamertaga, paszportowego e-maila i hasła oraz podstawowych ustawień preferencji. Wszystko zostaje pięknie zczytane z systemu i wtedy momentalnie doceniamy "pajęczynę" Microsoftu. Przeniesieniu ulega także pełna karencja konta - jeżeli opłaciliśmy abonament na konsoli Xbox, na X360 automatycznie zyskujemy status Gold o ważności konta zgodnej z tym, co opłaciliśmy. Po upłynięciu tego okresu, subskrypcja automatycznie jest odpłatnie przedłużana o rok (skoro konto zakładaliśmy na Xboxie, kasa jest ściągana z naszej karty kredytowej) - chyba że zmienimy ustawienie płatności (np. zapłacimy zdrapką) lub zrezygnujemy z subskrypcji (sekcja "Account Management"). Mówiąc szczerze, rezygnacja z usługi Xbox Live zakładanej na pierwszej konsoli jest "lekko" kłopotliwa. Microsoft posiada dane naszej karty kredytowej i automatycznie ściągnie kasę, jeśli się spóźnimy lub przegapimy zakończenie okresu subskrypcji. Aby zrezygnować z konta, należy do nich zadzwonić (08005871102) lub zadbać, aby z karty nie było czego ściągać.

Pokraczne początki MMORPG na Xboxie 360

■ Fakt, że do gry w Final Fantasy XI nie trzeba mieć XL Gold, ma też szereg innych konsekwencji. Otóż w moim przypadku od chwili, gdy włożyłem płytkę do napędu, do momentu, gdy wreszcie zagrałem, minęło... 30 godzin. Przyzwyczajony do wiatru w oczy (pełne perypetii wyjazdy targowe) wiem, że miałem po prostu pecha, jednak i Ty musisz być gotowy na ewentualne komplikacje. Problemy zaczęły się na samym początku. Tuż po wpisaniu daty urodzenia na ekran wyskoczył mi błąd - error z trzema literami i czterema cyframi. Jako że kilkukrotny reset nic nie dał, zmieniłem sofę na fotel i zasiadłem przed komputerem. Na oficjalnej stronie PlayOnline znalazłem dział pomocy. Wstukanie nazwy błędu w wyszukiwarce nic nie dało, zatem postanowiłem poczatować z obsługą z ramienia Square Enix. Wyświetliło się okno, w którym wpisałem dane personalne i opisałem mój przypadek. Miałem również wpisać mail, który otrzymałem w PlayOnline - fajnie, tyle że z powodu problemów z rejestracją konta jeszcze nie miałem. Wstawiłem '-', co na szczęście nie przeszkodziło w procesie uzyskiwania pomocy. Na zgłoszenie się odpowiedniej osoby czekałem blisko pół godziny. Gdy wreszcie udało mi się porozmawiać z facetem z obsługi i przedstawiłem mu sytuację, spytał mnie, gdzie mieszkam. Gdy odpowiedziałem, że w Polsce, stwierdził że zajmuje się tylko Azją, po czym dał mi namiar na europejski serwis.

Tymczasem w europejskim serwisie czat funkcjonował już nieco inaczej. Otóż gdy obsługa była zajęta, okno nie odświeżało się automatycznie. Oznaczało to tyle, że za każdym razem trzeba było wpisywać imię, nazwisko, naturę problemu i swojego maila w PlayOnline. Po dziesiątym razie przestało to być zabawne, postanowiłem więc napisać mailа korzystając ze strony. I tu znów należało podać swój adres e-mail w PO. Wstawiłem szereg bezsensownych cyfr, zaznaczając w polu z treścią, że o odpowiedź proszę pod innym adresem. Zrezygnowany problemami poszedłem spać. Rano w skrzynce nie znalazłem odpowiedzi na pytanie ze to gra uruchomiłe się już bez problemów. Polubiłem samodzielnie się eliminujące errory. Przede mną kreowanie PlayOnline ID, PlayOnline Mail i różnych innych rzeczy, wszystko przeplatane loadingami. Po godzinie ściąganie aktualizacji i kolejnej godzinie instalowania FFXI, już wydawało się, że zagram.. ale trafiłem na konserwację serwerów. Cóż, kolejne dwie godziny oczekiwania. Gdy wreszcie zanurzyłem się w świecie Vana'diel, nie napotkałem już większych problemów. Może poza komunikatem tuż przed rozpoczęciem gry, bym z powodu FFXI nie zapominał o rodzinie, przyjaciołach, szkole i pracy). Jeśli nie przeraza Cię ta cała "biurokratyzacja" konsol, śmiało sięgaj po tego MMORPG-a. Aha - na mojego maila nie doczekałem się odpowiedzi. ☐ [koso]

Kącik BIJATYK 92

Opisy pozostałych postaci znajdziecie w Poradniku Extreme #8 , w PE #104 i PE #105.



Tup tur-tup tup! "Kącik..." akurat wypadł przed targami E3, więc tuż przed wylewem wszelkich konkretnych informacji dotyczących najnowszych tytułów. Najwięcej zamieszania w chwili obecnej wzbudza oczywiście pogłoska o tym, że na targach ma zostać zaprezentowany Tekken 6 - choć raczej konkretów tutaj bym się nie spodziewał, raczej jakiejś demówki ukazującej, jak gra może wyglądać. A tymczasem kontynuujemy temat Soul Calibura 3. Pogodnych dni i miłej lektury życzę ☐ [kali]



KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel. 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

SOUL CALIBUR III

Autor: AMER & SAB

W bieżącej odsłonie rubryki z Soul Calibur 3 łapiemy oddech od rozpracowywania kolejnych zawodników, częstując Was jednocześnie kompletem różnego rodzaju materiałów dotyczących opisywanych już postaci. Tak więc mamy tu garść porad dotyczących trójki naszych faworytów, kilka zalet kilerskich, świeżo odkrytych kompletów dla Cervantesa, Siegfrieda oraz Nightmare'a, a także dwa bardzo pomocne myki stricte systemowe.

NOWE PATENTY

Maxi

p,p+B+K, d+K,K - lowy nie są tu gwarantowane, a mimo to często potrafią sięgnąć przeciwnika (szczególnie w pobliżu krawędzi/ściany).

t+A,B,t,G - wykonany odpowiednio szybko wybija, pozwalając na dołożenie <LI> A (czasem nie siedzi). Przy ścianie z kolei daje nieski wall splat i gwarantowane <LI> K.

t+A,B,[t] - stara kombinacja w połączeniu z nowym systemem staje się niezastąpiona, jeśli tylko po lewej stronie masz ścianę - kroi ponad pół paska!

CH d,d+A, <LI> K, d/p,d/p+K (wall), QCF+K, d+A+B, d+K,K - stylowe combo za 3/4 paska.

CH d,d+A, <LI> K, t+B,B,K, Fury - ciężkie do posadzenia, wymaga odpowiedniego ustawienia względem ściany.

CH g,g+A, p,p+K (wall), K~B,[K], d+A~B - koniecznie z większej odległości od ściany.

Yun-Seong

d/p,d/p+[B] (dystans), **<CR> [K], <CR> A, d/t+B** (jako wake-up) zamiennią z <CR> [A], <CR> B

<CRD> K,K, B+K, <CR> [K], <CR> B - wymaga precyzji

d+B+K, d,d+B - bardzo groźny tech-trap. Jeśli uda Ci się złapać nim przeciwnika wykonującego ukemi w lewą stronę, na gwarancję posadzisz tu jeszcze d/p+B, d/t,d/t+B (całość za ponad 140 pkt).

d+A+K, d,d+B, d/t,d/t+B - pierwszy szlag jest tu oczywiście gwarantowany, a dodatkowo bardzo ładnie wystawia oponenta na zasięgowego lowa (zdradziecki wake-up, świetny RO).

d/p+B+K, d/t+K,d+K zamiennie z d+A+K - dzięki opcji low-low przyzwyczajasz oponenta do natychmiastowego wstawania z niskim blokiem (jedyna ucieczka), by następnie zaskoczyć go midowym d+A+K (plus akcje po nim dostępne - patrz wyżej). Bardzo ciężko to zablokować na refleks.

<CR> A_CH d/p+A_<LW> K,K:K, K,K,B, d/p+A - po przyjęciu całego comba z K,K,B mamy tech-trap na d/p+A (trafi jeśli tylko przeciwnik spróbuje się poruszyć).

d/t+K,K - jak się okazało, atak ten to NCc, nie tylko jeśli wykonasz go na maksymalnym dystansie (efekt bardzo trudny do uzyskania).

Mitsurugi

d+A+B (w schylonego), d+A_d/p+K - gwarant QCB+[A],A,A - gwarant
g,g+B, VC, B~A (wersja AT) - stylowy gwarant
d/t+A,B, d+A+B, p,p+A+B - gwarant
<MST> p+B, p,p+B - gwarant

d/p+B_d/p,d/p+B, d/t,d/t+B,[A] <MST> - podstawowy, w pełni gwarantowany JG, pozwalający na świetny wake-up w postaci ataków z postawy (<MST> K wymiennia z <MST> A+B i rzutem).

<MST> [A]+[B], <MST> B,p+B (wall), d/p+B (wysoki wall splat), **d+A+B, p,p+A+B** - całość za ponad 170 punktów, wymaga jednak idealnego ustawienia względem ściany

g,g+B, VC, t+K (wall, dystans), **p+B+K <MST> [A]+[B], <MST> B,t+B** - kolejny bardzo mocny komplet (168 pkt). Posadź go na VS, a kumple, z którymi grasz, okrzyczną Cię mianem „Króla Umiejętności".).

<MST> A+B, QCF+B (wall, dystans), **d/p,d/p+A, d/p+B** (musi wybić) **QCF+B** - najbardziej destrukcyjne znane nam combo Mitsurugiego (193pkt).

B+G [rzut] - dzięki możliwości płynnego wykonywania niektórych ruchów, tuż na końcu jego animacji możemy bardzo ładnie pressować przeciwnika. Przykładowo p,p+A+B nie da się tu nawet odbić (po bloku jesteś bezkarny), podobnie jak t,t+B (chcąc uniknąć trafienia przeciwnik musi natychmiast pozbierać się z ziemi, przez co ładnie odsłania się na akcje typu QCF, N, B+G_A+G).

COMBOSY

Cervantes

B+K (reversal), d/t,d/t+B
p,p+B (wall, tak by przeciwnik wylądował twarzą na ogrodzeniu), A+B, t+K,K, iGDR
A+B, t+K,K (wall, dystans), g/p+[B]+[K] (tak by Cervantes przeskoczył nad przeciwnikiem), d/p+B, iGDR - stylowa i bardzo mocna akcja
SCh L3 iGDR (blok, pod ścianą), rzut w plecy
<BT> B+K, A+B, t+K,K (wall, dystans),
t,t+A,B, IcR
<BT> B+K, A+B, t+K,K (wall) iGDR,
d+[B]+[K] iGDR
CH B~A, p,p+K, iGDR
CH B~A, A+B, p,p+K, d/t,d/t+B
CH B~A, A+B, rzut (wchodzi jako rzut w plecy)
CH B~A (w pobliżu ściany) p+B,B, iGDR
CH B~A, A+B, t+K,K (wall, dystans), d/p+A,B,p, iGDR_B~d (jako rzut z powietrza)
CH B~A, A+B, t+K,K (wall, dystans + odległość), <DC> B+K

Koniecznie sprawdźcie też nasz najnowszy film dotyczący Cervantesa właśnie. "Geo Da Ray Obsession" - do pobrania pod adresem www.tribute2.org (link znajduje się w jednym z ostatnich newsów).

Siegfried

FC A+G_B+G (w pobliżu ściany), d/p+B
<SSH> A,A, d,d+K,K (wall) A+G (jako BT throw)
<SSH> B (plecy), t+K (wall), <SSH> A,A, [B], <SBH> K, d/p+B
CH t+K, (wall) <SSH> A,[A], <SRSH> [K], <SRSH> A+B - hard!
CH t+K (wall), <SSH> A,A, iWS [B], <SCH> A+B, t+A
CH t+K, (wall), <SSH> A,A, t+B,B,B (w tej sytuacji siada też d/t+B)

Nightmare

A~[B], <NSS> K (wall), d/p+A,A
d/t+[B] <NSS> K (wall), d/p+B, A+K
B~A~p, <GS> A, t+K,K (wall), d/p,d/p+B, t,t+B,B, d+A+B
<NSS> [A] <NSS> K (wall), FC d/p+B (jako AT)

SYSTEM

Instant WR K i gwaranty po nim dostępne, czyli nasze najnowsze odkrycia cieszące się sporym uznaniem także wśród Graczy spoza granic kraju.

Co powiecie na średnio-szybkiego, lecz zasięgowego lowa (TC i TJ oczywiście) za 55-60 pkt dostępnego dla KAŻDEGO zawodnika? Niemożliwe? A jednak! Wślizg (dostępny z ciągłego biegu) - dzięki K+G możemy odpalać go ciut szybciej, a co ważniejsze, praktycznie bez ruszania się z miejsca (nie zawsze ma się czas/przestrzeń na tak długi rozbieg). Zapis przedstawia się następująco.

[p]+K+G~G~K~K~K~K... (K mashować)
Czyli przód+taunt, szybkie klepnięcie bloku i natychmiast zaczynamy mashować K

Efekt? Zawodnik odpala taunt, przerywa go, a następnie rozpoczyna natychmiastowy 8w w przód. Jeśli ładnie trafimy z tym K, to low zostanie odpalony praktycznie natychmiast (bez kroków biegu). Zestaw ten absolutnie nie nadaje się do standardowej wymiany, możesz jednak nauczyć się „straszyć" nim przeciwnika np. po udanym GI_pGI. Sam wślizg natomiast - wiadomo, ma swoje wady (karalność) i zalety (lekki tracking, zasięg i gwaranty... U Asty np. siada zawsze rzut z gleby, u Ivy QCB+K itp.) I jeszcze słówko odnośnie wykorzystania tego po zbiciu: wymaga wprawy i świadomości, za będziemy chcieli z niego skorzystać. Ogólnie jednak sprawdza się świetnie, szczególnie po pGI, gdzie mamy ciut większą odległość, a przeciwnik reaguje bardziej nerwowo (zagrożenie CH to w SC3 jednak spory stres).

Perfect aGI (paGI)

To oczywiście nic innego, jak idealnie mierzone odbicie ataku przeciwnika przy pomocy ciosu opatrzonego statusem auto-impact. Wchodzi on wówczas jako CH, zadając odpowiednio większe obrażenia (plus - w niektórych przypadkach - dostajemy dodatkowy efekt i możliwość dołożenia solidnych kontynuacji, jak np. paGI z A+K Mitsurugiego). Refleks popłaca.

OK, na dziś to już wszystko. Kolejna porcja mięcha już za miesiąc, póki co jednak - trenować! A właśnie, cieszmy się i radujmy - SC3 dostępny jest już w Platynie! 100 PLN za taki kawał softu? Brać!

SPARRING PARTNER BIJATYKI

Oto i namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki, nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiacie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4:EVO), Jin, Kazuya (TT), Ryu (SFIII). Zgłoszenie przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk") lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMS-y w sumie też honoruję, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko ładnie jest wypisane. I nie skracajcie się gdzieś po drodze ;). Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, z jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy. I koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! Uwaga: niepełne namiarki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "info")!

GRY: bijatyki: Namco
NICK: Chester
GDZIE: Łapsko i okolice
POSTACIE: Kazuya, Bryan, Jin (TK5), Night, Sieg, Raphael, Ivy (SC3)
KONTAKT: tel. kom. 0 502 905 225
INFO: Kontakt tylko przez SMS. Tylko osoby grające na powazne

GRY: DOA 3
NICK: Kogut
GDZIE: Sanoczek (woj. podzkie)
POSTACIE: Brad Wong
KONTAKT: tel. kom. 0 694 623 765
INFO: A ty latwe i nie warczysz (same gry rownasz)

GRY: Tekkeny
NICK: Slyeny Sommeter
GDZIE: Nidzica
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT: tel. kom. 0 510 770 344
INFO: Odzewam plovey od prowincyjnych killerow tekich jak joi

GRY: Tekken 3 i 5
NICK: GodSpeed
GDZIE: Łódź
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT: tel. kom. 0 663 687 230
INFO: pondro for ml.

GRY: TK3 TT1 TK5
NICK: Patryk17
GDZIE: Augustów
POSTACIE: Paul, Lee, Feng, Law Bryan Christie Devil Jin
KONTAKT: tel. kom. 0 511 762 639
INFO: O kontakt proszę tylko doswiadczonych Graczy

GRY: Tekken 3,4 5, Soul Calibur 2
NICK: Dzięcioł
GDZIE: Radom
POSTACIE: Paul, Bryan Feng, Law (TK) Raphael, Cervantes Mitsurugi (SC 2)
KONTAKT: tel. kom. 0 512 750 961
INFO: nagrywy zmieczą każdego!

GRY: Tekken 5
NICK: Nightmare
GDZIE: Wisła woj. śląskie
POSTACIE: Feng, King, Moon
KONTAKT: tel. kom. 0 511 310 720
INFO: nie jestem byle kim, chcesz prawdziwej walki?

GRY: Tekkeny i Soul Calibur 2
NICK: TAG
GDZIE: Kamień Pomorski
POSTACIE: Devil Jin Jin (TK) Cervantes Hwfuchi (SC2)

KONTAKT: tel. kom. 0 696 149 653
INFO:

GRY: TK 5 SC 3
NICK: Kazuib
GDZIE: Kwestoncin (koło Warszawy)
POSTACIE: Bryan Law Heniek Jack 5 Feng (TK5) Kilik, Nightmare Yun Sung (SC3)
KONTAKT: tel. kom. 0 506 559 382, tel. stacjonarny 0 22 754-28-43 (prosić Piotrka)
INFO: również Pro Evo 5

GRY: samo Tekken
NICK: SSS (Grzesiek)
GDZIE: Lubin i okolice
POSTACIE: Xiaoyu King Nelhachi Nina i reszta
KONTAKT: tel. kom. 0 697 577 734
INFO: Mieszkam na Dolnym Śląsku i przeważnie poszukuję nowych znajomych stąd Zapraszam

TELEXTREME

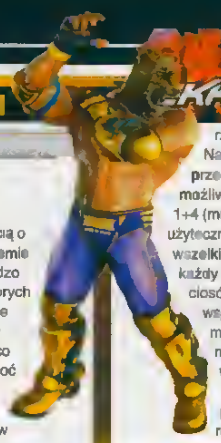
Oto nowe zadanie konkursowe

W SPECJALNEJ WERSJI FINAL FIGHT, WYDANEJ NA NES-A, WPROWADZONO PEWIEN CIEKAWY PATENT, KTÓRY PEWNIE SPODOBAŁBY SIĘ MIŁOŚNIKOM GIER TAKICH, JAK NP... FINAL FANTASY (!). WYJAŚNIJ O CO DOKŁADNIE CHODZI I PODAJ PEŁEN TYTUŁ GRY.

Zasady takie jak zwykle. Nagrodami są joypady MadCatz do PS2. Odpowiedzi można udzielać do dnia 31.05.2006 r. pod numerem 0 501 391 911 równo od godziny 21.00. Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie będę odbierał. Telefon zostanie wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Mad Catz Polska

OPIS POSTACI TEKKEN 5 CZ.8



KING

Poziom trudności w opanowaniu **zaawansowany**

King jest graplerem, czyli postacią o najberdziej rozbudowanym systemie rzutów W T5 jest fighterem bardzo wywaszonym, wymagającym sporych umiejętności i ogranie. Ma mocne juggle i bardzo silne rzuty, dostał sporo ciekawych zagrań, przez co stał się postacią uniwersalną, choć niezbyt popularną - głównie ze względu na złożoność i trudność niektórych kombinacji czy rzutów

Air throws - zacznę moze od nowości, jakie King dostał w tej części, a są to m.in. rzuty z powietrza. Kazdy rozumie oczywiście, że są ona skuteczne głównie w juggiach, poza tym nie mozna się z nich wyrwać. Dzięki nim King w tej części ma naprawdę silne juggle, ale jednocześnie niektóre z nich są arcytrudna

d+1+3_d+2+4 - jest to kolejna ciekawostka, ponieważ są to multistartery w powietrzu Końcówki są co prawda tylko dwie, ale zaweze coś Mozna się z nich wyrwać naciskając 1 lub 2, odpowiednio dla końcówki 2,1,3,4 i drugiej 1+2,1+2

1+3_p+1+3_2+4_p+2+4 - dwa podstawowe rzuty w powietrzu i ich wersje z większym zasięgiem (wersje z rozszerzonym zasięgiem mają 15 klatek, czyli są dłuzaze od standardowych o 3 klatki) Ja augeruję używać p+1+3, ponieważ rzut ten zostawia nas w lepszej pozycji do okizeme

p,t,d/t,d,d/p,p+1 - spory damage, duży zasięg i największe prędkość (10 klatek), a co najważniejsze - mozliwość buforowenia Świetny rzut, ale wymaga dobrego manuala, by stosować go zawsze i wezędzie

p~p~p+2+4 - Shining Wizard, tak nazywa się wykonywany w powietrzu rzut Running Jeguer Bomb - to jedna z najlepszych rzeczy, jakie dostał King. Najlepszy zasięg, super szybkość i 30 ponktów obrażeń sprawia, że jest to rzut, którego musisz się nauczyć, jeśli chcesz ne powaznie pograć Krotem. Jest oczywiście jedno „ale" - bardzo trudno go wykonać i nie jest on buforowalny.

3+4 - kolejna nowość Pozycja, w której King podskakuje w kierunku przeciwnika i obraca się wokół własnej osi Mozna z niej wyprowedzić.

2 - dający na bloku równowegę, z tym że przeciwnik w tym semym momencie jest w pozycji kucającej Użyteczny cios na mid, nie wspominając o tym, ze może być wymieniany.

4 - daje 14 klatek przewagi na blok, niestety jest górny Opóźnienie tego nie da się wykorzystać żadnym ciosem, gdyż nie jest ono standardowe i jak w przypadku niektórych ciosów dających taką przewagę przeciwnik moze się schylić albo zablokować cios Jesli przytrzymasz 3+4 przed tym uderzeniem i wyprowadzisz go po 3 obrocie, cios ten jest nieblokowalny, zwiększa się tez drastycznie damage

d/p+4 - dobra wymiana, ponieważ cios ten idzie na mid Strata to 12 klatek, jednak przeciwnik jest odrzucany do tyłu i ciężko ją wykorzystać Świetnie lepie przeciwników stepujących w lewo
Jak wspomniałem 3+4 można przytrzymać, aby King cały czas się obracał. Po każdym z obrotów mozesz wykonać któryś cios lub rzut z pozycji 3+4 (jaguar step)
Na nie schylających się przeciwników jest jeszcze inna możliwość, a mianowicie naciśnięcie 1+4 (multistarter) lub 2+3. Dość użyteczne, nie będę tu jednak wypisywał wszelkich mozliwych notacji, gdyż każdy może sobie zajrzeć do listy ciosów zawartej w grze. Mogę tylko wspomnieć, ze najlepsze są te multisy, które mają najmniej miejsc, w których można się wyrwać.

p+1_1,2 - występuje tu mała różnica, gdyz samo 1 ma 9 klatek, natomiast p+1 - 10. Sama kombinacja jest zawsze użyteczna ze względu na szybkość, a także jako solidny gwarant po niewielkich opóźnieniach u przeciwnika Je proponuję używać jednak 1, gdyż mamy po nim 2 klatki przewagi na bloku Jeśli używasz 1,2 jako gwarenta, miej na uwadze fakt, iz po drugim ciosie masz przewagę 5 klatek i możesz kontynuować atak albo wklepać jakiś rzut W ogóle strategia gry Kingiem powinna polegać na doprowadzaniu do chociaz niewielkich przewag i wymienianie rzutów z szybkimi ciosami

2,1 - szybka kombinacja, najpierw idzie high (10 klatek), a potem mid, po którym masz na bloku równowegę. Uzyteczne, gdyż przeciwnik nie moze się schylić pod drugim Na trafieniu mamy aż 6 klatek przewagi, a to w T5 naprawdę coś

1+2,1 - całkiem uzyteczne kombinacje - moze nie najszybaze (18 klatek), ale pierwszy cios dobrze łapie unikających przeciwników (przede wszystkim w lewo), a po drugim jest strata tylko 13 klatek i duży dystans między Tobą a przeciwnikiem Skuteczna pod ścianą, bardzo dobrze działa jeśli sam wykonujesz ją po SS

d/p+1,2 - całość jest NC i de się opóźniać, ale wtedy nie jest juz NC (przy większym opóźnianiu drugiego hitu). Pierwszy ma tylko 14 klatek, przy swoich dobrych właściwościach daje Ci tylko klatkę straty na bloku przy kucającym przeciwniku Jeśli całość wykonasz na blok, będziesz miał stratę 7 klatek, czyli jest całkowicie bezpiecznie. Pierwszy cios rewelacyjnie łapie unikających w lewo (niestety), drugi zresztą też. Jeśli trafisz drugim hitem, masz przewagę 1 klatki, więc tu też nie jest zle

p+2,2,2 - nowa kombinacje ciosów (pierwszy 15 klatek) Pierwsze dwa to NC, jeśli trafią, to ostetniego nie da się przerywać Po ostatnim masz niewielką stratę 11 klatek ne bloku i kucającego przeciwnika Pierwsze dwa są co prawda góme, ale kiuczem do uzywania tej kombinacji jest p+2,2,2,t W ten sposób cancelujemy ostetni hit myląc przeciwnika, który - o ile jest tego świadom - nie może przerywać między drugim a trzecim punchem Jeśli trafimy ostetnim ciosem (bez CH), to mamy aż 5 klatek przewagi i kucającego przeciwnika Jest jeszcze jedne ważna zalata tego ciosu - łapie on świetnie unikających w prawo.

d/p+3 i d/p+4 -świetna i bezpieczne wymiana Pierwszy cios jest szybkim midem (14 klatek), drugi natomiast lowem (również 14 klatek) Są całkowicie bezpieczne w użyciu (na bloku mają odpowiednio 8 i 7 klatek straty), natomiast na trafieniu uzyskujemy niewielką przewegę umozliwiającą nam dalsze ataki (przewega odpowiednio 3 i 1 klatki). Szybkie i bezpieczne, o odpowiednim zasięgu.

p,p+2,1 - kolejna nowa kombinacje Pierwszy cios jest bardzo długi (33 klatki, ale nie dam głowy), co nie znaczy, ze bezuzyteczny, gdyż w nagrodę pierwszy hit daje nam przewagę 3 klatek przy kucającym przeciwniku Drugiego nie radzę używać, gdyz ne zwykłym treñeniu da się pod nim schylić - również daje 3 klatki przewagi, a gdy pierwszy wejdzie na CH, to całość jest NC Dochodzi oczywiści okizeme ponieważ oponant pada na ziemię

g/p+4- obok Wenga najlepszy hop kick w grze Szybki juggle starter z miarkowanym opóźnieniem 12 klatek, będący również low crushem Juggle po tej wybitce to
Juggle dla początkujących:
g/p+4, p+2,2, p+1, p+1+3_2+4 (48 damage)
g/p+4, d/p+1,2, d+3+4 (39 damage)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
g/p+4, p+2, p+1, p+2,2,2 (51 damage)
g/p+4, p+1+2, d+1+3_d+2+4, 2,1,3,4_1+2,1+2 (Juggle z multipartsem w powietrzu, z drugiej części mozna się wyrwać, jeśli tego nie zrobisz, to zabierają 72_60 Dodatkowo z końcówki 2,1,3,4 mozne zniwelować damage o 10 robiąc QR)
Juggle dla zaawenseowenych:
g/p+4, p+2,2, 1, p,t,d/t,d,d/p,p+1 (55 damage)
g/p+4, t+1, p+1, p+2, p,t,d/t,d,d/p,p+1 (55 damage)
Juggle dla menieków:
g/p+4, p+2,2, 2, p,p,n,1, p,p,n,1, p,p,p+2+4 (71 damage)
g/p+4, p+1, p,p,p+1,2, p,p,p+2+4 (75 damage)

4 - w miarę szybki kopniek na high (13 klatek), na trafieniu daje 5 klatek przewagi i 5 klatek straty w przypadku zablokowenie go przez przeciwnika Po CH mamy juggle np t+1, d+3+4,2 natomiast dla bardziej ambitnych proponuję p,p,p+2+4

d/p+2 - jest teraz naprewdę uzytecznym ciosem, gdyz jest szybkim midem (13 klatek), w dodatku bezpiecznym (6 klatek straty na bloku) W przypadku trafienia tym ciosem masz 3 klatki przewagi, więc w takiej sytuacji mozesz spróbować uzyć go ponownie I ne zgadniecie - świetnie łapie unikających w lewo).

p+4 - 16 klatkowy midowy low crush, po którym masz ne bloku 11 klatek straty Warto używać ze względu ne to, iż łapie przeciwników unikających w prawo.

p+3,1+2 – kopniak, po którym ne trafieniu mozesz wykonać rzut Jeśli trafisz tym ciosem na blok, będziesz miał tylko 6 klatek etrety, natomiast sam kopniek jest w miarę szybki (15 klatek) i świetnie sprewdza się w przyziemnych sytuacjach i niektórych juggiach.

t+1 - nowy cios, który trzebe opisać Ma rewelacyjną prędkość (12 klatek) i bardzo małe opóźnienie - 6 klatek ne bloku Jest górny, ale to jego jedyne wada Dodatkowo na CH mamy całkiem przyzwoite juggle, np
t+1 CH, p+2,2,2 (42 damage)
t+1 CH, g+2+4 (39 damage)
t+1 CH, p+2, 1, p,t,d/t,d,d/p,p+1 (49 damage)
t+1 CH, p+2,2, p+1, p,p,p+1, p,p,p+2+4 (70 damage)

d/t+3 - dość długi (23 klatki), ale rewelacyjny do nauczenie przeciwnika schylanie się. Ma świetny zasięg i daje Ci 2 klatki przewagi na trafieniu i schylonego przeciwnika, dlatego uniwersalną rzeczą, jeką mozesz robić po d/t+3 jest WS+4 Na CH memy juggle np d/t+3, ws+4, d+3+4,2 Strata niestety zbyt duża, zeby tego nieduzywać - 16 klatek

FC,d/p+2 - rewelacyjny cios, gdyż jest dość szybki i umożliwia bardzo mocne akcje Idealnie sprawdza się jako gwerant po ciosach, gdzie przeciwnik zadaje low ze stratą 16 i więcej klatek Strate na blok taz nie jest tragiczne (14 klatek) Po trafieniu tym ciosem masz do wyboru np
FC,d/p+2, p+3, 1,2, d+3+4,2 (55 damage)
FC,d/p+2, p+3, 1,2, t+3 (56 damage)
FC,d/p+2, p+3, 1,2, p,t,d/t,d,d/p,p+1 (67 damage)
FC,d/p+2, p+3, 1, p,p,n,1, p,p,n,1, p,p,n,1 p,p,n,1, p,p,p+2+4 (80 damage)

p,p, N,1+2 - nie zedający obrazeń mid, po którym ne bloku mamy 2 klatki przewagi Cios ma 12 klatek, trzeba jeszcze jednak doliczyć wykonanie, tak czy inaczej jest bardzo szybki. Na zwykłym trafieniu daje 6 klatek przewagi. Natomiast totalną masakrą jest trafienie nim na CH, gdyz wtedy mamy przewegę 17 klatek. I mozemy zrobić np t+3 _p,p,p+2+4 na gwerancie. Pierwsze jest szczególnie użyteczne pod ścianą!

Teraz pora na opisanie rzutów Kinga Nie będę wypisywał tu wszystkich zagrań, gdyż nie ma to wielkiego sensu P,t,d/t,d,d/p,p+1, popularne karuzele, z której wyrywa się 1. Damage to 65, przeciwnik moze go zniwelować o 20, jeśli zrobi QR w odpowiednim momencie. Jeśli niedaleko za swoimi plecami będziesz mieć ścianę, to wykorzystaj to, aby zwiększyć damage i uniemożliwić przeciwnikowi techniła Kolejnym waznym rzutem jest d/t,p+2 - duży damage (58), wyrywanie 2 + okizeme Aby utrudnić przeciwnikowi wyrywanie się, musisz jeszcze używać rzutów, z których wyrywa się naciskając 1+2, e są to d,d/t,t+1+2 lub p,p,p+2+4 Ten drugi jest o wiele lepszy, jeśli umiesz go odpowiednio szybko wykonać. Z pozycji FC proponuję używać rzutu d/t,d,d/t+1+2. Nie wspominem oczywiście o podstawowych rzutach i ich odpowiednikach. King ma też oczywiście rzuty na kucającego d+1+3_2+4 i multistartery d/p,d/p+1+3_2+4 oraz rzuty z ziemi w zależności od ułozenia ciała przeciwnika (d/t+1+3_2+4) Po t+1+2,1+2 wciąż ne gwarancie siedzi g/p+2+4

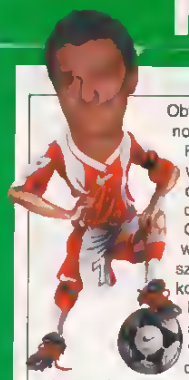
Ciosy dobijające u Kinga:
d+3+4,4,4
d/p+3+4
d+1+2
d/t+3
d/t+4
FC,d/p+1
p,p+1+2
g/t_g_g/p+2+4
p,p,n,2
g/p+3
p,p+2+3
1+4
BT +3
(g/p)+1+2
FC d+3

King nie ma może rewelacyjnej ściany, ale jeśli odpowiednio wymierzysz odległość, to możesz trafić p+2+3, jeśli natomiast dysponujesz szybkimi palcami, rób p,p,p+2+4 Sprawdze się tez 1+4.

Po sparowaniu dolnej ręki lub nogi rób g/p+4 + juggle Jeśli chcesz trochę zemieszać, mozesz wykonać rzut lub juggle starter na kucającego

Podsumowując, King to postać posiadająca wiele dobrych ciosów i niekiedy aż ciężko zdecydować się, których użyć Grać nim można bardzo widowiskowo i ekutacznie Wymaga także zdolności menualnych i, co najważniejsze, dobrej znajomości gry Najskuteczniej Kingiem gre się miksując ciosy z przewagami na blok + szybkie rzuty, jak np karuzele Jest postacią silną i uniwersalną, bardzo dobrze wyważoną, aczkolwiek uważam, że przeznaczoną dla grona bardziej zeewansowanych Graczy □
[Mashter]

Kącik SPORTOWY 75



Obfity w sportowe emocje miesiąc! Nowy Winning Eleven, nowa FIFA, wreszcie półfinały Ligi Mistrzów - działo się. Refleksje? Konami straciło zdrowy dystans do swojej serii i wprowadza zmiany tak żałosne, że aż człowiak ma ochotę cisnąć płytę z grą za okno. Jedną druzynę usuwa, drugą dodaje - tak wyglądają zmiany w rozumieniu Japończyków. Oczywiście nie muszę zaznaczać, że ta dodana ma wymyślone nazwiska. W tym aspekcie nadal rządzi EA, szkoda tylko, że gameplay nedel cierpi na trąd, rzeżączkę i koklusz... I tak balansujemy między doskonałym zapleczem licencyjnym a cudowną grywalnością. Niemal jak w szekspirowskim dramacie :) (...) Bieżący "Kącik..." to przede wszystkim Pro Evo, w przeróżnych aspektach - porady dotyczące dryblingu, relacje z turniejow i zabawa w edytowenie naszych Orłów. I prawdziwy deser z potężną wiśnią na czubku - krótki wywiad z Thierry Henrym, piłkarzem Arsenalu, finalisty Ligi Mistrzów! Życzę miłej lektury. ☐ [koso]

KONTAKT: koso@psxextreme.pl; (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



WYWIAD Z THIERRY HENRYM

Naszemu Czytelnikowi, WeeManowi, udało się zdobyć namiary na jednego z najlepszych napastników świata - Thierry'ego Henry z Arsenalu Londyn. Nie omieszkał wykorzystać ich do przeprowadzenia rozmowy epacjalnia dla PE. Oto, co w telefonicznej pogawędce przekazale WeeMenowi "twarz PES5"

WeeMan: Witaj, Thierry. Ponieważ nie chcę zabierać Ci zbyt wiele czasu, od razu przejdę do pytań. Powiedz mi, czy masz jakieś konsole do gier?
Thierry Henry: *Jasne, za tak. Elektroniczna rozrywka sprawia mi dużo przyjemności... co nie znaczy, że gram dużo. Napięty harmonogram daje znać o sobie... Jednak mam PS2, PSP i Xboxa. No i oczywiście komputer, ale my tu nie o tym [śmiech]*

WM. Rozumiem. Jakie są Twoje ulubione tytuły?
TH. *Głównie gry sportowe. Na inne, jak już wspomniałem, brakuje mi czasu. Choć chciałbym skończyć Metal Gear Solid – ta gra jest naprawdę wspaniała!*

WM. Którą serię gier wolisz. FIFA czy Pro Evolution Soccer?
TH: *Ogólnie bardzo lubię gry piłkarskie i trudno mi jednoznacznie zdecydować. FIFA jest według mnie mniej realistyczna, ale z drugiej strony PES ma okropne braki w licencjach... Ciężko powiedzieć. Gram w obie gry, zamiennie, jak tylko mam ochotę.*

WM: Może to pytanie zabrzmi dziwnie, ale jaką drużyną grasz najczęściej?
TH: *Dla wszystkich będzie to zapawne ogromny szok, ale... Arsenalem Londyn :)*

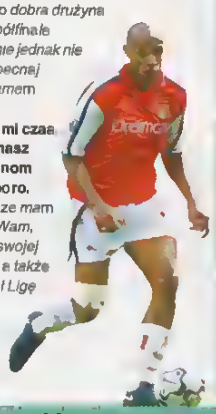
WM. I oczywiście jest, że niejaki Thierry Henry jest etatowym królem strzelców?
TH: *Trudno zaprzeczyć [śmiech]*

WM: Dobrze, przejdźmy do następnego tematu. Jak się czujesz w Arsenalu Londyn?
TH: *Londyn jest moim domem. Kocham to miasto, tych fanów, tę atmosferę... Wbrew temu, co pisze się w gazetach - na razie nigdzie się stąd nie wybieram!*

WM: Thierry, waszym przeciwnikiem w półfinale prestiżowej Ligi Mistrzów jest Villareal. Co możesz o nich powiedzieć? [W chwili, gdy to czytasz, Arsenal jest już finalistą LM - przyp. WeeMan]
TH: *Myślę, że Villareal to bardzo dobra drużyna. Musi tak być, bo w końcu są w półfinale Champions League. Według mnie jednak nie mają z nami szans - w chwili obecnej jesteśmy po prostu lepszym teamem.*

WM: Dziękuję za poświęcony mi czas. Pytanie na zakończenie: czy masz coś do powiedzenia swoim fanom w Polsce? Jest ich całkiem sporo.
TH: *Nie, nic... [śmiech] Jasne, że mam im coś do powiedzenia. Życzę Wam, abyście dalej realizowali się w swojej pasji, abyście grali do upadłego, a także życzę Wam, aby Arsenal wygrał Ligę Mistrzów. Nie sorry, tego to ja życzę sobie! Pozdrawiam polskich fanów!*

Rozmawiał: WeeMan



RELACJA Z SZYNKA CUP II

2 maja 2006 r. Chorzów Batory stał się miejscem pielgrzymki wszystkich fanów serii PES w Polsce. Powodem była druga edycja turnieju Szynka Cup. Zachęceni bardzo udaną poprzednią edycją Gracze zgromadzili się tłumnie (ok. 130 osób) w leżącym niedaleko dworca PKP pubie "Sayonara". Zorganizowanie turnieju w tym samym miejscu co poprzednio okazało się bardzo trafną decyzją. Przez cały turniej panowała fantastyczna atmosfera, a jedyne, do czego można było się przyczepić, to trochę zbyt mało miejsca dla głodnych emocji i chęci dopingu kibiców. Gracze zostali podzieleni na 20 grup po ok. 7 osób. Awans do dalszej rundy miały zagwarantowane trzy pierwsze miejsca i kilka czwartych z największą liczbą punktów. Początkowa faza turnieju przebiegała dość sprawnie i około godz. 17 przygotowana była już drabinka finałowa. W i rundzie obyło się bez niespodzianek, natomiast w kolejnej pojawiło się ich już parę. Na uwagę zasługują na pewno odpadnięcia najbardziej zasłużonego Gracza polskiej sceny - Arboos poległ po kamych z rozkręcającym się z turniaju na turniej TomkiemOST (Tomek grał Kamarunem, za co należy się mu dodatkowy szacunek). Kolejną niespodzianką było odpadnięcie Sado, którego poskromił będący ostatnio w bardzo wysokiej formie Bogee. W półfinale kibice mogli zobaczyć 2 bardzo dobre widowiska. Esiek-Szostak oraz Maciej-Bogee. Poległem z Szostakiem w dwumeczu 3:4, natomiast Maciej awansował do finału wygrywając z Bogeem w rzutach karnych. Mecz o 3 miejsce zakończył się zwycięstwem niżej podpisanego przedstawiciela Gałka Team (także po karnych), natomiast najlepszy tego dnia okazał się grający Brazylią Szostak, który zgarnął w nagrodę konsolę PS2. ☐ [Esiek - Gałka Team]

1. Szostak
2. Maciej
3. Esiek
4. Bogee

ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Więcej informacji na temat turniejów w Pro Evolution Soccer 5 znajdziecie na www.psxextreme.info, dział Kącik Sportowy (PES/WE)

Nazwa: Warsaw O-R Cup II
Termin: 27 maja
Miejsce: Warszawa, ul. Skorochód Majewskiego 17, Szkoła Podstawowa nr 264
Wpisowe: 12 zł
Reguły: zielona tormy, gramy reprezentacjami i klubami (bez "klasikow"), mecze po 5 minut w grupach, w fazie pucharowej po 10 minut (jeśli będzie czas... mecz i rewanż)
Kontakt: tel. 510 060 154 (nie odpisuję na SMS-y!) lub GG: 4100181.

Nazwa: Szostak Cup II
Termin: 11 czerwca
Miejsce: Dąbrowa Górnicza, ul. Dąbrowskiego, Pub Eleonore, godz. 10:00.
Wpisowe: 10 zł (za free po przywiezieniu sprzętu... trzaba to wcześniej uzgodnić z organizatorem)
Reguły: Grupy 5 lub 10 min., faza pucharowa... mecz i rewanż po 10 min., forma zawodników - zielone strzałki
Kontakt: Szostak tel. 509 051 853 lub Arek Szostak tel. 600 698 [illegible]

Nazwa: Zabrze Cup I
Termin: 24 czerwca
Miejsce: Zabrze, sala bankietowa, ul. Franciszkańska 8, godz. 10:30
Wpisowe: 10 zsta (przywozący sprzęt za free)
Reguły: Pierwszy turniej z cyklu Zabrze Cup, gramy reprezentacjami i klubami
Kontakt: tel. 697-259-443 (najlepiej SMS) lub GG 4335135

RELACJA Z II TURNIEJU W WOLINIE

Turnieje Pro Evo bardzo rzadko odbywają się na Pomorzu, tym tajniej więc, za zapaleńcy z Wolina postanowili zmienić ten stan rzeczy. Zawody rozgrywane 7 maja były pierwszym turniejem z cyklu czterech, które zostaną rozegrane do końca tego roku - zwycięzca całego cyklu otrzyma w nagrodę PSP! Wybrałem się na północ Polski wraz z częścią klanu Pyrotechniki, oczywiście w celu opanowania podium,) Do Miejskiego Ośrodka Kultury zawitała też ekipa z Warszawy z głównym faworytem Sado na czele, zawody odpuścili natomiast Gracza za Śląska. Konfrontacja „Pomorza vs reszta Polski" zapowiadała się ciekawis





56 zawodnikow stworzyło 8 grup po 7 osób, a za stanowisk do grania było aż 10, mecza w grupach były 10-minutowa - rzadkość na turniejach, ale przynajmniej trudno było narzekać, że przegrało się przez przypadek. Organizatorzy postarali się o odpowiednią oprawę, zmaganiom towarzyszyły więc piłkarskie kawałki i urywki spotkań wyświetlanych na rzutniku. Pech rzucił mnia do grupy wraz z MB i Barzem z Pyrotechniki, ale udało nam się awansować do kolejnej rundy w komplecie (wychodziły po 4 osoby), mnia nawet z pierwszego miejsca - grałem Brazylią, chcąc uhonorować w ten sposób Pomorze Zachodnie i Pogoń Szczecin,)

W 1/16 finału graliśmy również po 10 minut, mecz i rewanż, w przypadku równego bilansu spotkań decydowały rzuty karne. Przebrnąłem do grona 16 najlepszych Graczy, gdzie poległem jednak z późniejszym finalistą, Łukaszem K. Z każdą kolejną rundą emocji było coraz więcej, ale dało się bez niespodzianek. Dramatyczny przebieg miał ćwierćfinał rozgrywany między Sado a MB - po porazce w pierwszym meczu 1:3, warszawiak sprężył się i w drugim spotkaniu wygrał 2:0, doprowadzając do rzutów karnych. Tu sprzyjało mu szczęście i awansował do półfinału, w którym ograł Vincenta (4:1, 0:2). W drugim półfinale Łukasz K. ograł Barza, który zajął ostatecznie trzecie miejsce pokonując Vincenta.
W ostatnim meczu turnieju Sado wygrał z Łukaszem K. 1:0, otrzymując w prezencie puchar oraz grę.

Dziękuję organizatorom za zabiegi logistyczne mające pozwolić nam wrócić do domu (komunikacja między Pomorzem a Poznaniem to kwestia mocno bolesna,), jak i za umiejętne przeprowadzenie turnieju i miłą atmosferę. Kolejne zawody w Wolinie już w lipcu! ☐ [koso]

1. Sado
2. Łukasz K.
3. Berzu
4. Vincent



"Pudło" zawodów w Wolinie – od lewej: Berzu (3 miejsce), Sado (1 miejsce), Łukasz K. (2 miejsce).

PRO EVOLUTION SOCCER 5 EDIT MODE

Niebawem rozpoczynają się Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej, z tej też okazji na łamach "Kącika..." zagościła okolicznościowa rubryka - w tym i kolejnych numerach znajdziesz doszlifowanych w trybie edycji najważniejszych zawodników polskiej reprezentacji. No bo spójrzcie na takiego Marka Szymkowiaka - nasi forumowi specjaliści od edycji tak go doszlifowali, że Konami powinno w tym momencie pokryć się różowym rumieńcem.) W przypadku piłkarzy, których nie ma w grze, podaję tu dodatkowo ich piłkarskie statystyki, by każdy chętny mógł sobie ich kompleksowo wyedytować w miejsce Kałużnego czy innych skrzatów



MIROSŁAW SZYMKOWIAK
(autorzy: Odin, Sikor)

Build Face:
skin 1
head height -1
head width +4
overall pos. +2
brows 16/-2/2/+3
eyes 7/-1/2/3/+3
colour 1: 2, 2: black 1
nose 1/0/0
cheeks 3/3
mouth 6/+1/0
jaw 2/-3/+2
Hairstyle: Special Hairstyles: 175 colour: 21



EUZEBIUSZ SMOLAREK
(autorzy: Sikor, ShevaPro)

Build Face:
skin colour: 1
Head height: +2
Head width: -3
Overall position: -3
Brows: 6/0/-2/+2
Eyes: 4/2/-1/0/1/1/black 1
Nose: 5/1/0
Cheeks: 3/-3
Mouth: 6/+1/-1
Jaw: 7/3/3
Hairstyle: Special Hairstyles: 164 Colour RGB: 29/25/23
Facial hair: 64 colour: 7

Physique:
Height 178
Weight 67
Body type: Edit
Neck length +4
Neck width: 3
Shoulder height -3
Shoulder width -2
Chest: 1
Waist: 1
Arm: 1
Leg: 2
Calf: 2
Leg lenght +2



RADOSŁAW SOBOLEWSKI,
RF LM CF
(autorzy: Odin, Sikor)

Build face:
skin colour: 1
head height: -4
head width: +2
overall pos.: 1
brows: 26/3/-1/3
eyes: 18/0/-1/-2/+3
colour 1: 2, 2: d. grey 1
nose 6/0/+1
cheeks 3/+3
mouth: 6/+2/+1
jaw: 8/1/+2
Hairstyle: Special Hairstyles 257 colour: 12
Facial hair: 108 colour: 7

Attack 65
Defence 70
Balance 84
Stamina 78
Top Speed 71
Acceleration 74
Response 72
Agility 67
Dribble Accuracy 72
Dribble Speed 67
Short Pass Accuracy 72
Short Pass Speed 75
Long Pass Accuracy 71
Long Pass Speed 70
Shot Accuracy 65
Shot Power 85
Shot Technique 66
Free Kick Accuracy 68
Curling 63
Header 73
Jump 75
Technique 74
Aggression 69
Mentality 71
Keeper Skills 50
Team Work 83
Consistency 6
Condition 5
Weak Foot Accuracy 6
Weak Foot Freq 5
*Middle Shooting: Covering

Physique:
Height 182
Weight 79



TOMASZ FRANKOWSKI,
RF LM CF
(autorzy: Sikor, Rooobinhooo, Odin)

Build Face:
skin 1
head height: 7
head width: +5
overall pos.: +2
brows: 6/0/2/+3
eyes: 7/0/2/+3/+3
colour 1: 1, 2: light blue 2
nose: 2/+3/-1
cheeks: 3/+3
mouth: 17/0/0
jaw: 8/2/0
Hairstyle: short 2/1/2/colour 13
facial hair: 104 colour: 12

Attack 83
Defence 32
Balance 74
Stamina 78
Top Speed 77
Acceleration 82
Response 90
Agility 82
Dribble Accuracy 77
Dribble Speed 75
Short Pass Accuracy 73
Short Pass Speed 70
Long Pass Accuracy 68
Long Pass Speed 67
Shot Accuracy 83
Shot Power 77
Shot Technique 85
Free Kick Accuracy 64
Curling 71
Header 77
Jump 74
Technique 79
Aggression 76
Mentality 73
Keeper Skills 50
Team Work 75
Consistency 6
Condition 4
Weak Foot Accuracy 6
Weak Foot Freq 5
*POSITIONING, SCORING

SZKOŁA GRANIA PRO EVOLUTION SOCCER 5 - DRYBLING

Jak powszechnie wiadomo, w piątej części Pro Evo przeniesiono ciężar rozgrywki z częstego stosowania zwodów na dokładne podania i rozklepywanie obrony. Dryblingi i zwody odgrywają tym samym znacznie mniejszą rolę niż w PES4, co nie znaczy, że w rękach doświadczonego Gracza nie mogą stać się zabójczą bronią. Poniżej opis najistotniejszych kwek w piątej części serii, dodatkowo swoimi radami dzielą się z Wami czołowe postaci Sceny PES - Esiek i Sado. Aha, niech Was nie zmyli temat niniejszej Szkoły - poza dryblingiem spróbuję tu przeanalizować wszystkie możliwe zagrywki, która można uskutecznić mając piłkę przy nodze.

Bieg z piłką

Tu nic się nie zmieniło - przyciskami kierunkowymi wprawiamy zawodnika w ruch, szybsze tempo uzyskujemy wciskając R2, sprint zaś - R1. Oczywiście im większa prędkość, tym gorsze panowanie nad piłką. W PES5 nie ma się co spieszyć - nawet wyraźnie wolniejszy obrońca (według statystyk Top Speed i Acceleration) bez problemów dogoni urywającego się napastnika. Dlatego też istotniejsza jest dokładność i pewność wykonywanego zwodu.

Wypuszczenie piłki

Zasadniczo rozróżniamy tu wypuszczenie piłki podczas biegu w jednej linii i podczas zmiany kierunku biegu. Gdy podczas sprintu (R1) naciśniemy kilkukrotnie kierunek, w którym biegniemy, zawodnik będzie wypuszczać sobie piłkę nieco dalej - zagranie to jest przydatne tylko wówczas, gdy w pobliżu nie ma rywali, czyli np. przy zasuwaniu wzdłuż linii bocznej. Drugi sposób wypuszczenie piłki odbywa się przy zmianie kierunku biegu. Biegniemy więc sprintem i gdy zawodnik wypuszcza piłkę przed siebie, przytrzymujemy R1+R2+kierunek po skosie. Futbolówka zostaje wypuszczona znacznie dalej niż przy biegu prostolinijnym, tym samym zwiększając szanse na zmylenie przeciwnika. Zagranie to przydaje się również przy przyjmowaniu piłki, jedną prostą kombinacją umożliwiając urwanie się spod opieki obrońcy. I jeszcze jedna uwaga - o ile pierwsze opisane zagranie możliwe jest tylko przy trzymaniu przycisku sprintu, tak drugie można wykonać zarówno z R2, jak i przy normalnym truchcie. Mimo wszystko najlepszy efekt (czytaj: najdalsze wypuszczenie piłki przy pełnej szybkości) uzyskamy z R1. Jest też możliwe dalekie wypuszczenie piłki przed siebie (L1+R1), po którym można oddać strzał, tyle że zawodnik musi stać nieruchomo w miejscu.

Nagłe zatrzymanie

Zagranie przydatne przy sprincie, również w sytuacjach, gdy przesadziliśmy z trzymaniem R1 i chcemy się ratować :). Bieg można przerwać wciskając R2 (wówczas zawodnik stanie w miejscu) lub R1+kierunek przeciwny do kierunku biegu - to zagranie "zawraca" piłkarze i pozwala mu biec w drugim kierunku. Nie da się ukryć, że bardziej pomocna jest druga kombinacja, pozwalająca zapobiec sytuacjom, gdy obrońca wybija nam piłkę "spóźnioną nogą".

Przepuszczenie piłki (dummy the ball)

Gdy piłka zostaje podana do zawodnika, przytrzymujemy R1. Rzecz mało przydatna, zwłaszcza że bardzo trudno przełączyć się na innego gracza i umiejętnie tę zmyłkę wykorzystać.

Side-step

W poprzednich częściach wykonywało się go wciskając podczas biegu R2+kierunek prostopadły do biegu. Konami ułatwiło jednak sprawę i wciskanie R2 nie jest już konieczne. Teraz wystarczy podczas biegu wcisnąć kierunek prostopadły do kierunku biegu (czyli biegnąc w prawo wciskamy górę lub dół), a piłkarz zrobi krok w bok i ruszy dalej swoim poprzednim torem. Zwod ten wychodził w PES5 niekiedy przypadkowo, a względem PES4 znacznie go ostabiono.

Przekładanka (step over dummy)

Mój ulubiony zwód w PES4 i mimo wszystko ten, którego najczęściej używam w PES5. Można go wykonać na dwa sposoby:
Przekładanka x1 - podczas biegu dwukrotnie wciskamy R2 lub dwukrotnie wychylamy prawą gałkę analogową w kierunku przeciwnym do kierunku biegu,
Przekładanka x3 - podczas biegu dwukrotnie wciskamy L1.
Zwód sam w sobie może zmylić "żywego" przeciwnika, ale znacznie bardziej użyteczny jest, gdy zaraz po przekładanos uciekniemy po skosie w bok - jeśli uda nam się zwiać na wolne pole, otwiera się możliwość pociągnięcie akcji którąś z flanek.

Przeskoczenie nad wślizgiem

Gdy rywal próbuje nam wybić piłkę wślizgiem, wciskamy R2. Raczej rzadko stosowane rzecz, bo zbytnio bezująca na timingu, choć może się przydać, gdy przeciwnik próbuje skosić nas od tyłu podczas pędu na bramkę.

Podbicie piłki (lift ball)

Podczas biegu wychylamy prawą gałkę analogową najpierw w dół, a potem szybko w górę. Rzecz kompletnie nieprzydatna i radzę nawet nie próbować testować użyteczności tego zagrania.

Przerzucenie piłki nad sobą

Gdy zawodnik otrzymuje podanie na wysokości broder (lub wyżej), naciskamy kierunek przeciwny do tego, w który jest zwrócony, w ten sposób przerzucając piłkę nad głową przeciwnika. Fajnie to wygląda, ale najczęściej wychodzi przypadkiem, przez co głupio tracimy piłkę. Piłkę można taż przerzucić nad sobą po przyjęciu jej na klatkę piersiową, co pozwala w lepszy sposób zapanować nad precyzją tego zwodu, a tym samym np. wykorzystać ło w wolnym sektorze boiska.

Zgarnięcie piłki bez przyjęcia

Ciekawe i wysmakowane zagranie, pozwalające puścić się biegiem bez konieczności przyjmowanie futbolówki. Gdy zawodnik otrzymuje górną piłkę (na wysokości bloder lub wyżej), tuż przed przyjęciem naciskamy R1, a zawodnik szybko odwróci się i bez gaszenia piłki pobiegnie dalej. Fajne sprawa i pozwala się w dość prosty sposób uwolnić spod opieki obrońcy.

Cofanie się z piłką (drag-back)

To zagranie wykonujemy wciskając R2, a następnie kierunek przeciwny do strony, w którą zawodnik jest zwrócony. Najlepsze efekty osiąga się stosując to zagranie po side-stepie. W PES4 można było bawić się tym do woli, w "piątce" przyda się przede wszystkim w chwili, gdy chcemy poczekać, aż boczny obrońca lub pomocnik wybiegnie na pozycję, by wówczas dograć mu piłkę.

Ruleta (Marseille Roulette)

Firmowe zagranie Zidane'a, które odpalamy wykonując pełny obrót prawą gałką analogową (w lewo lub prawo). Wykonać możemy je każdym graczem, natomiast efekty będą dobre tylko w przypadku tych najlepszych. Pozornie mało użyteczna rzecz, jednak w wielu sytuacjach może się okazać najlepszym rozwiązaniem.

Markowanie strzału/dośrodkowanie (shot feint)

Znane od starusieńkich ISS-ów zagranie - naciskając "kwedrat" (w przypadku strzału) lub "kółko" (w przypadku dośrodkowania) nacągamy pasek siły, a następnie czym prędzej wciskamy "X", co zmienia zagranie w zwód. Kierunek na padzie wciśnięty w dalszej kolejności wpływa na to, w którą stronę gracz skieruje się po zwodzie. "Udawanie" strzału jest możliwe w przypadku każdego zawodnika, niemniej niektórzy wyglądają, jakby potykali się przy jego wykonywaniu.

Markowanie zwodu w miejscu

Raczej mało przydatne, ale fajnie, że takie coś się w grze znalazło. Gdy zawodnik stoi w miejscu, szybkie dwukrotne przyciśnięcie kierunku prostopadłego do tego, w który gracz jest skierowany, spowoduje "taniec nad piłką" - wychylanie ciała w jedną stronę, przy czym żaden ruch nie następuje, a futbolówka stoi w miejscu.

Drop shoulder

Ucieczka po skosie (taki też wciskamy kierunek ne padzie), którą dość łatwo zmylić rywala. Warunki są jednak dwa - zwód wykonają tylko najlepsi gracze, dodatkowo w momencie jego wykonywania rywal musi się znajdować tuż przed nami (próbując odebrać piłkę za pomocą "X", rzadziej wychodzi w przypadku wślizgów).

Upper-body feint

Balans ciała - zawodnik markuje bieg w danym kierunku, ale myli rywala zgarniając futbolówkę zewnętrzną częścią stopy i biegnąc w drugą stronę. Trudno to wykonać w standardowy sposób, bowiem biegnąc w prawo trzeba kilka razy wciskać na przemian kierunek prostopadły (górę lub dół) oraz właśnie prawo. Jest jednak łatwiejszy sposób na wykonanie tego zagrania - wystarczy tylko wychylić prawą gałkę analogową po skosie. Zwód przydatny w szczególnych sytuacjach, np. gdy próbujemy minąć obrońcę na pełnej szybkości.

Flip-flap

Zagranie przeznaczone dla wybranych, m.in. Ronaldinho, Ronaldo, Cristiano Ronaldo czy Zlatana Ibrahimovica, które zapewne widziałeś w reklamie telewizyjnej pewnej firmy odzieżowej. Wbrew pozorom wykonuje się je bardzo łatwo - wystarczy wciskany trzykrotnie L1 lub R2, a gracz zamarkuje zwód jedną nogą, tą samą kończyną zgarniając sobie piłkę w drugą stronę. Brzmi kretyńsko, ale w rzeczywistości wygląda przepięknie :)
Użyteczność - znikoma.

Rabona

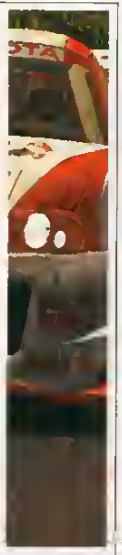
Popularny strzał "krzyżakiem", w praktyce bardzo trudny do wykonania i bazujący przede wszystkim na szczęściu. Zawodnik, którym chcemy wykonać to zagranie, musi mieć niskie Weak Foot Frequency (np. Roberto Carlos lub Messi). Wówczas biegnąc w okolicy pola karnego prostopadle do linii końcowej ustawiamy się tak, by piłkarz musiał uderzać swoją słabszą nogą (w dwóch wymienionych przypadkach prawą). Raz na wiele prób gracz uderzy krzyżakiem, ale zdarza się to naprawdę bardzo rzadko.

Sado: *Trudno określić, jakie są najlepsze zwody. Każda sytuacja wymaga innego ruchu, pójścia z piłką w inną stronę. W przypadku tumieju trzeba najpierw popróbować w różny sposób pokiwać się z przeciwnikiem, sprawdzając, na jakie sztuczki się nabiera. Chyba najbardziej przydatnym zagraniem, na które wiele osób daje się złapać, jest pójście w prawy dolny skos, a następnie lewy górny skos - i tak do skutku.*

Esiek: *Niestety, to już nie szybkie i dynamiczne PES4. Zwody tutaj są bardzo mało efektywne – przede wszystkim należy na treningu przećwiczyć automatyczny side-step (podczas biegu np. w prawą stronę nacisnąć na krzyżaku górę lub dół, a następnie w odpowiednim momencie ponownie kierunek, w jakim biegł zawodnik), który jest zdecydowanie najbardziej efektywnym zwodem w tej części. Wiele w nim zależy od refleksu i wyczucia odpowiedniego momentu, co - jak już wspomniałem - wymaga dużo treningu, jednak procentuje w późniejszych meczach.* □



Cześć! Sezon na jazdę samochodem w pełni, śniegi stopniały, drogi - jak to po zimie - podziurawione niczym ser szwajcarski, który ekipy drogowe po raz enty zaczynają łatać, a gorączka mycia i przygotowywania autka na sezon letni udzieliła się nawet mojej osobie. Dobrze, że chociaż gierki wyścigowe nie wymagają takich poświęceń, bo by w nie nikt nie grał. Na wstępie chciałbym przypomnieć, nie wiem który to już raz z kolei, by wraz z odpowiedziami do Telextreme w formie SMS-a podsyłać swój adres, bo chyba nie chcecie, by nagrody wysyłano do operatorów telefonii komórkowej (...) Fajnie nam się rozkręcił turniej Gran Turismo 4, w którym to zaczynamy fazę pucharową. Kolejne sprawa to obiecane czasy do TOCA 3. Może niektórym wydawać się będą cieniutkie, ale to tylko powinno Was mobilizować do poprawienia ich ( ) Ostatnia sprawa to kolejny mój apel - chodzi o czasy do PGR-a lub Forzy na Xboxa. Rozumiem, że grono hardkorowych Graczy czeka na pierwsze wypociny kogoś słabszego, by mieć jakiś wyznacznik, ale problem polega na tym, że nikt nie kwapi się, żeby takie "słabsze" czasy podesłać. Więc jeśli ktoś jeszcze raz zadzwoni z pretensjami, dlaczego nie umieszczam w „Kąciku..." czasów z gier na Xboxa, to przysięgam, że nie ręczę za siebie. Kończę, bo się zdenerwowałem, a w moim wieku to podobno niewskazane. Trzymajcie się [gamera]



KONTAKT: gamera@go2.pl ; tel. kom. 0603 564-172; gadu-gadu: 430614

Listy na adres: Narodowa Firma, ul. Podzamcze, 16/22, 41-713 Ruda Śląska 13

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING



Info o zmniejszeniu się ilości Waszych prac w moim archiwum zadziałało, gdyż ostatnimi czasy jestem zasypywany projektami podrasowanych przez Was fur. Nasza gremium po burzliwej kłótni wybrało ostatecznie pracę Michała "Kernusa" Rowca z Orzesza. Pokaźna...

FOTKI Z GT4



No jakimś forum o GT przeczytałem, że nic się już nie da wymyślić w temacie zdjęć samochodów w Gran Turismo 4. Cóż się jednak, że zdarzają się fotki, które gdzieś tam łamią te założenia. Autorem zwycięskiej pracy, który wykorzystuje „błędy wizualne" w Gran Turismo „zapakował" jedno auto w drugie, został w tym miesiącu nie właśnie, z mojego gapiostwa skasowałem subie dane autora tych zdjęć, za co wielkie serki. Proszę o ponowne się ujawnienie, bym mógł za miesiąc naprawić wspomnieć kim był autor tych fotek.

Audi R8 Race Car '01 GT4

opracował Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego

Oto jedna z jeżdżących legend motoryzacji, samochód który od 1999 roku (z wyjątkiem 2003, kiedy nie startował) jest królem wyścigu Le Mans. Dlatego też byłem mocno zaskoczony wieścią, że jego następca, model R10 będzie miał silnik Diesla! Doskonałe parametry techniczne stawiają go w gronie najlepszych. Mój ulubiony wózek w GT4.



Tyres: Racing
Front: Medium (na endurance: Hard
Rear: Hard: Super Hard)

Suspension
Spring rate: 13.5 / 13.0
Ride height: 55 / 55
Shock bound: 9 / 9
Shock rebound: 7 / 9
Camber: 2.0 / 1.0
Toe: 0 / 0
Stabilizers: 7 / 6

Gears:
Auto: 23
1st: 3.385
2nd: 2.185
3rd: 1.485
4th: 1.130
5th: 0.900
6th: 0.735
Final: 3.585

Brakes:
5 / 3

Driving Aids
ASM O: 1
ASM U: 1
TCS: 7

LSD
Initial: 60
Accel: 60
Decel: 40

Downforce: 63 / 88

TURNIEJ GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR

No i stało się - poznaliśmy najlepszą ósemkę. Zawodnicy rozegrają teraz walkę między sobą systemem pucharowym, a jak został rozlosowani, podane jest poniżej. Ta tura rozegrana zostanie tak jak ta właśnie zakończona - na pięciu torach, a samochody będą wybierać zawodnicy. Ode mnie dostaną tylko wytyczne co do marki a model wybierany będzie przez każdego z osobna. W grę będą wchodziły tylko samochody do kupienia, zarówno nowe jak i legendarne. Dlatego wcześniej już poinformowałem ich o tym, co będzie ich czekać, dzięki czemu mieli czas na przetestowanie swoich potencjalnych wyborów modeli na poszczególne nawierzchnie. Czas zostanie przedłużony do trzech godzin na wszystko. Termin rozgrywek jest wyznaczony przy poszczególnych parach.

Poniżej przedstawiam przebieg drugiej tury rozgrywek wraz z szczegółowymi zadaniami, które czekały w tej fazie na zawodników.

Grupa A
Jazda odbywała się na:
Tsukuba Circuit Wet- Honda Takata Dome NSX (JGTC)'03
Autumn Ring Mini- Mazda Mazda 6 Touring Car'02
Tokyo R246- Renault Megane 2.0 16V'02
Ice Arena- Ford Mustang GT'05
Swiss Alps- RUF 3400 S'00
Zwyciężył z sumą czasów: **Tomasz Bortacki**- 6,02.477
Drugi był **Mateusz Mac**- 6,03,584

Grupa B
Jazda odbywała się na:
Tsukuba Circuit Wet- Renault Megane 2.0 16V'02
Autumn Ring Mini- Honda Takata Dome NSX (JGTC)'03
Tokyo R246- Mazda Mazda 6 Touring Car'02
Ice Arena- Lotus Motor Elisa'99
Swiss Alps- Ford Mustang GT'05
Zwyciężył z sumą czasów: **Piotr Borkowski**- 5,45,877
Drugi był **Bartłomiej Bednarek**- 5,50,584

Grupa C
Jazda odbywała się na:
Tsukuba Circuit Wet- BMW M5'05
Autumn Ring Mini- Subaru Impreza Rally Car'03
Tokyo R246- Honda Takata Dome NSX (JGTC)'03
Ice Arena- Audi Quattro'82
Swiss Alps- TVR Tuscan Speed 6'00
Zwyciężył z sumą czasów: **Robert Pokój**- 5,21,749
Drugi był **Adam Haski**- 5,25,352

Grupa D
Jazda odbywała się na:
Tsukuba Circuit Wet- Mazda Mazda 6 Touring Car'02
Autumn Ring Mini- Renault Megane 2.0 16V'02
Tokyo R246- Subaru Impreza Rally Car'03
Ice Arena- Dodge Viper SRT-10'03
Swiss Alps- Audi Quattro'82
Zwyciężył z sumą czasów: **Artur Celes**- 5,48,494
Drugi był: **Tomasz Gitenis**- 5,52,725

W kolejnej turze, która - jak już wspomniałem - będzie rozgrywana systemem pucharowym (zwycięzca zostaje przegrany „jedzie do domu"), a terminem będzie dowolny dzień między 25 a 30 kwietnia, spotkają się:

Pierwsza para: **Mateusz Mac i Robert Pokój**

Druga para: **Adam Heski i Piotr Borkowski**

Trzecia para: **Tomasz Bortacki i Tomasz Gitenis**

Czwarta para: **Bartłomiej Bednarek i Artur Celes**

Zwycięzcy pierwszej i trzeciej pary oraz drugiej i czwartej w takim to grafiku spotkają się w półfinale. Potem walka przegranych półfinalistów o trzecie miejsce i wielki finał.

Nagrody otrzymują: **Kamil Jonas ze Zgierza i Adrian Fleszer z Wrocławia.**

Chevrolet Corvette Z06 (C5) GT4

opracował Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego

Corvetta to jeden z tych samochodów, od których wszystko się zaczęło. Dziś jest jednym z najlepszych sportowych aut świata. Podobnie jest w grze. Dzięki moim ustawieniom Corvetta jest w stanie konkurować z wieloma samochodami wyścigowymi. Na początek zakładamy wszystkie najdroższe części oraz tylny spoiler. Po wymianie oleju auto osiąga 740 hp, co wystarcza, by rozpędzić się do 350 km/h.

Tyres: Racing Medium

Suspension
Spring rate: 13.5 / 9.5
Ride height: 80 / 95
Shock bound: 9 / 8
Shock rebound: 8 / 7
Camber: 2.0 / 1.0
Toe: 0 / 0
Stabilizers: 7 / 5

Gears:
Auto: 15
1st: 2.900
2nd: 1.900
3rd: 1.350
4th: 1.025
5th: 0.840
6th: 0.675
Final: 3.300

Brakes:
6 / 6

Driving Aids
ASM O: 1
ASM U: 1
TCS: 3

LSD
Initial: 25
Accel: 30
Decel: 40

Downforce: 30 / 30



TELEXTREME

Odpowiedź na Telextreme z ostatniego „Kącika...", gdzie pytaliśmy o markę samochodu ze zdjęcia, to oczywiście Toyota. Jakieś 90% odpowiedzi było [illegible] nagrody. Otrzymują je: Kamil Jonas ze Zgierza i Adrian Fleszer z Wrocławia. Jak zauważyłem, takie pytanka cieszą się dość dużą popularnością, więc dzisiaj kolejne w tym temacie.

Pytanie:

Jaka to marka samochodu (zdjęcie pochodzi z Gran Turismo 4)?



Termin: do 2 czerwca 2006 r.

Pita



CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY CZERWCA



GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Ludzy podzielimy na wybierze serie wyścigów w kazdej z kategorii w Time Trial który pozwoli Simulation Modes i na którym będziemy pobijać wyniki. Nie ma innej szansy, by rywalizyć w Race Driver 3. To ogromna dawka wyścigów zdominowałby nam cały „Kącik...", dlatego po konsultacji z zainteresowanymi doszliśmy do wniosku, że taka forma rywalizacji w zupełności wystarczy. A więc poniżej przedstawiam poszczególne kategorie i pierwsze nadesłane czasy od osób, którzy chcą rywalizować na łamach „Kącika..."

CLASSICS - Bonus Muscle Car Tour

Zandvoort National Circuit	1 10 12	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Donington National Circuit	1.08 64	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Mondello International Circuit	1 33,25	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Hockenheim Short Circuit	1,07,51	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Snetterton	1,10.26	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Eastern Creek Short Circuit	1 06 87	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Castle Combe	1,12,03	Adam Przemyk z Wałbrzycha

GT - Global GT Lights

Donington National Circuit	0.57,65	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Motopark Oschersleben 'B'	0,52 03	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Oran Park North Circuit	0,22,94	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Eastern Creek Short Circuit	0,54,29	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Brands Match Short Circuit	0,37 69	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Castle Combe	0,57 90	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Gateway International Road	0 49 67	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Sandown International Motor Raceway	1 03 98	Lucjan Kosicki z Krakowa
Oulton Park Fosters Circuit	0 49 83	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Silverstone National Circuit	0 48 69	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Borkegelle Short Circuit	0,38,97	Lucjan Kosicki z Krakowa

OVAL - IndyCar Series

Gateway International	0,25,48	Lucjan Kosicki z Krakowa
Dover International Raceway	0,17,98	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Indianapolis Motor Speedway Oval	0,37 01	Lucjan Kosicki z Krakowa
Nashville Super Speedway	0 22 90	Lucjan Kosicki z Krakowa

TOURING CAR - DTM

Hockenheim Grand Prix Circuit	1 12 98	Lucjan Kosicki z Krakowa
EuroSpeedway Lausitz	1 03 58	Lucjan Kosicki z Krakowa
Spa Francorchamps GP Circuit	1 48 90	Lucjan Kosicki z Krakowa
Brno	1.29 64	Lucjan Kosicki z Krakowa
Motopark Oschersleben	1,07 59	Lucjan Kosicki z Krakowa
Norisring City Race	0 40 67	Lucjan Kosicki z Krakowa
Nurburgring Short	1 07,49	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Circuit Park Zandvoort	1 14 57	Adam Przemyk z Wałbrzycha
EuroSpeedway Lausitz	1 03 60	Bartłomej Strąk z Pyskowic
Istanbul Grand Prix	1 31 40	Adam Przemyk z Wałbrzycha

TESTY

0-400m
0 07 332 Dawid Chołwicki z Wałbromia
0-1000m
0 13 002 Adrian Malcherek z Wałbrzycha

CITY COURSES

Seoul Central
0 38 766 Dawid Chołwicki z Wałbromie
Tokyo Route 246
1 05 803 Piotr Borkowski z Sosnowca
Hong Kong
0.59 561 Dawid Chołwicki z Wałbromia
Clubman Stage Route 5
0 31 607- Piotr Borkowski z Sosnowca
Special Stage Route 5
0 54 129 Dawid Chołwicki z Wałbromia
New York
1 08 901- Adrian Gołąbek z Oświęcimia
Seattle Circuit
1 07 367 Dawid Chołwicki z Wałbromia
Cote d'Azur
1 11 774 Piotr Borkowski z Sosnowca
George V Paris
1 02 691 Adrian Gołąbek z Oświęcimia
Citta di Aria
1 07 288 Piotr Borkowski z Sosnowca.
Costa Di Almafi
1.20 060- Adrian Gołąbek z Oświęcimia

WORLD CIRCUITS

Tsukuba
0 38 448- Dawid Chołwicki z Wałbromia
Fuji Speedway 80s
0 51 984 Zbigniew Stacwa z Warszawy
Fuji Speedway 90s
0.55 769- Adrian Gołąbek z Oświęcimia
Infineon Raceway Sports Car Course
1.02 263 Piotr Borkowski z Sosnowca
Infineon Raceway Stock Car Course
0 48 911 Piotr Borkowski z Sosnowca
Laguna Seca Raceway
1 01 008- Dawid Chołwicki z Wałbromia
Twin Ring Motegi Road Course
1 19.709 Janusz Piętucki z Mińska Mazowie
Twin Ring Motegi Super Speedway
0 22 201 Adrian Gołąbek z Oświęcimia
Twin Ring Motegi West Short Course
0 22.730- Janusz Piętucki z Mińska Mazowie
Twin Ring Motegi East Short Course
0 57 199 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit
1.24 119- Adrian Gołąbek z Oświęcimia
Suzuka Circuit East Course
0 33 487 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit West Course
0 53 840 Piotr Borkowski z Sosnowca
Fuji Speedway 2005
1 11 354- Piotr Borkowski z Sosnowca
Fuji Speedway 2005 GT
1 07 831 Janusz Piętucki z Mińska Mazowie
Tsukuba Circuit Wet
0 47 635- Zbigniew Stacwa z Warszawy
Nürburgring Nordschleife
5 00 254- Zbigniew Stacwa z Warszawy
Circuit de la Sarthe 1
2 40 300 Zbigniew Stacwa z Warszawy
Circuit de la Sarthe 2
2.38 027 Zbigniew Stacwa z Warszawy

DIRT & SNOW

Cathedral Rocks Trail 2
0 57 123- Grzegorz Dziwla z Ostrowa Wielk
Cathedral Rocks Trail 1
1 33 298 Janusz Piętucki z Mińska Mazowie
Tahiti Maze
1 40 391- Grzegorz Dziwla z Ostrowa Wielk.
Grand Canyon
2 06 437 Grzegorz Dziwla z Ostrowa Wielk
Ice Arena
0 40 387 Janusz Piętucki z Mińska Mazowieck.
Chamonix
1 50 614- Grzegorz Dziwla z Ostrowa Wielk
Swiss Alps
1 21 885- Grzegorz Dziwla z Ostrowa Wielk

ORIGINAL CIRCUITS

High Speed Ring
0 46.008- Janusz Piętucha z Mińsku Mazowiack
MidField Raceway
0 49 818 Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley East Section
0.43.973 Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley Speedway
1.19 464 Piotr Borkowski z Sosnowca
Deep Forest Raceway
0 52 082 Piotr Borkowski z Sosnowca
Trial Mountain
0 59 506 Piotr Borkowski z Sosnowca
El Capitan
1 10 136 Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring Mini
0 26 778 Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring
R.55 404 Piotr Borkowski z Sosnowca
Apricot Hill
0 54 921 Janusz Piętucki z Mińska Mazowieck.

MISC. TRACKS

Beginner
0 15 841- Grzegorz Dziwla z Ostrowa Wielk.
Motorland
0 31 681- Janusz Piętucki z Mińsku Mazowieck.
Test Course
1 18.743 Adrian Malcherek z Wałbrzycha

OFF ROAD - Mitsubishi Motors Rally Trophy

UK Rally Stage 1	3,19,55	Adam Przemyk z Wałbrzycha
UK Rally Stage 2	2,22,57	Adam Przemyk z Wałbrzycha
UK Rally Stage 3	2,57,31	Adam Przemyk z Wałbrzycha

OPEN WHEEL - Formula 3

Phillip Island Grand Prix Circuit	1,09,15	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Donington Grand Prix Circuit	1 10,57	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Mondello International Circuit	1 13 28	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Snetterton	0,50 49	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Sandown International Motor Raceway	0 54 12	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Castle Combe	0,47 25	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Oulton Park International Circuit	1,11 68	Adam Przemyk z Wałbrzycha
Surfers Paradise Circuit	1,21,67	Lucjan Kosicki z Krakowa

TMS - Polmer Motorsport Sensation

Bedford Autodrome North Circuit	0,27 00	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Bedford Autodrome East Circuit	0 33 47	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Bedford Autodrome South Circuit	0 46 31	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Bedford Autodrome West Circuit	1,08,91	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Bedford Autodrome GT Circuit	1 55 67	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy

HONDA THE POWER OF DREAMS - Honda NSX

Donington Grand Prix Circuit	1.32,82	Bartłomej Strąk z Pyskowic
Shanghai Grand Prix Circuit	2,08 46	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Nurburgring Short	1 27,19	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy

F1 05
Formula 1

1 Melbourne	1 20, 655	Piotr Borkowski z Sosnowca
2 Sepang	1 26, 112	Lucjan Kocjan z Wrocławia
3 Bahrain	1 28, 189	Bartosz Bizuk z Opola
4 Imola	1 10, 625	Piotr Borkowski z Sosnowca
5 Catalunya	1 11, 202	Piotr Borkowski z Sosnowca
6 Monte Carlo	1 03, 023	Piotr Borkowski z Sosnowca
7 Nurburgring	1 21, 521	Lucjan Kocjan z Wrocławia
8 Montreal	1 06, 028	Piotr Borkowski z Sosnowca
9 Indianapolis	1 06, 119	Lucjan Kocjan z Wrocławia
10 Magny – Cours	1 09, 152	Krystian Bedzi z Łodzi
11 Silverstone	1 14, 844	Piotr Borkowski z Sosnowca
12 Hockenheim	1 12, 118	Piotr Borkowski z Sosnowca
13 Budapest	1 10, 732	Bartosz Bizuk z Opola
14 Istambul	1 22, 938	Krystian Bedzi z Łodzi
15 Monza	1 18, 047	Krystian Bedzi z Łodzi
16 Spa	1 40, 650	Lucjan Kocjan z Wrocławia
17 Interlagos	1 08 834	Piotr Borkowski z Sosnowca
18 Suzuka	1 28 734	Piotr Borkowski z Sosnowca
19 Shanghai	1 29 132	Piotr Borkowski z Sosnowca
20 Street Circut	1 16, 515	Piotr Borkowski z Sosnowca

AUTOR — WYSCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył 03 03-2003
Posty 19
Skąd Ruda Śląska

Wysłany 05-05 2006 9 15 — cytuj

TEMATY DO DYSKUSJI:

▶ "Jakie gatunki wyscigow preferujesz i dlaczego są one lepsze od innych (np. Nascsr, WRC, F1 itp.)?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku jakie wyscigi zawarzyłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grającychi i dlaczego właśnie tej a nie innej?"
"Formułki 1 czy są dla Ciebie królową gier wyscigowych i w który/e tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
"Która konsola ma według Ciebie najlepszą kibliotekę wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na prędkosc jazdy?"
"Samochód za jakim najbardziej się zawodzisz"
"Jak wyobrażasz sobie swoją ulubioną grę wyscigową na konsolę przyszłej generacji?"
"Najlepszy symulator jazdy to ..?"
"Gran Turismo 4 czy Forza Motorsport?"
„Która część WRC jest najlepsza?"

profil | pw | email | www

Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego są one lepsze od innych (np. Nascsr, WRC, F1 itp.)?

Wysłany 05-05 2006 10 03 — cytuj

„(..) Prawdopodobnie nie będę oryginalny jeśli stwierdzę, iż obchodzą mnie tylko rajdy, i to te w dobrym wykonaniu Colin do „dwójki", WRC do „czwórki" i wszystkie V Rally. Pozostałe gierki w tych klimatach nie powinny ujrzec światła dziennego. Niekiedy jeszcze pogram w GT, jednak jazda po asfaltach to dla mnie nuda. Moze się to zmieni gdy w grach pczecwnicy zaczną normalnie się zachowywac i przypomnoć kierowcow z drogi, bo ich jazda po sznurku znieheco mnie totalnie i, jak juz wspomniałem, wolę zmagać się tylko z czasem (..)"

Dawid Oskolski z Wałbrzycha

profil | pw | email | www

„(..) Odkąd pamętnow zawsze interesowałem się rajdami samochadowymi, dlatego wszystkie gry związane z tym sportem motorowym bardzo lubię od Colinów przez WRC-e, kończąc na V Rally. Wszelkich Nascarów czy F1 nie trawię, bo co jest ciekawego w jeździe w kółko (seria Gran Turismo jest wyjątkiem)? (..)"

Jakuza, Kraków

„(..) Lubię wyścigi które odbywają się w miescie lub na drogach publicznych, coś w stylu Tokyo Highway Challenge gdzie mamy zwyczajny ruch uliczny. Czasem włączam The Gateway (1 lub 2), tylko po to by pojeździc sobie po Londynie. Prawdziwe miasto, prawdziwe auta to jest to, co lubię. Nie za bardzo podaba mi się seria NFS mimo ze jeździ się po mieście, to nie odpowiada mi zachowanie aut podczas prowadzenia, chociaz sam tuning optyczny jest ciekawy. W gry typu Gran Turismo gram, bo gdybym nie grał, to bym nie szarpał w wyścigi.) Innymi słowy jak się nie ma co się lubi to się gre w co się ma. Co do WRC, F1, Nascsr to mmmmmmmm Bmmmm .. F1 kupię tylko wtedy gdy będzie tam pastać Roberta Kubicy jako kierowcy (..)"

BQG

„(..) Preferuję wszelkiego rodzaju szutry, symulacje skierowane do wąskiego grona odbiorców z uwagi na zaawansowanie technik wtazanych w symulowanie zjawisk, które mogłyby zaistnieć na prawdziwej drodze. Richard Burns Rally, bo o ten tytuł chodzi, wyżąże się tu pozycją bezapelacyjnie zrywającą "berety" wszystkim miłośnikom elektronicznej motoryzacji (..)"

Karol Kacperak , Strzelce Op

„(..) Wyścigi, które najbardziej przypadają mi do gustu, to WRC. Dlaczego? Workot silników, pełzna moc, emocje, no i oczywiście bezdroża, po których sunąc 160km/h można spisc ze stołka starając się nie wypaśc z trasy, czy też po hopie wylądować bez bólu i urwania zawieszenia) Walka z czasem nawet o dziesiętne jednostki sekundy. Te aspekty przyciągają mnie do tego gatunku gier. Dalej czekam na grę WRC zwaną symulatorem, gdzie poczuję jeszcze większą dawkę adrenaliny, ponieważ do tej pory gram nadal w WRC 2 i Colina 4. Te gry mają to coś, co przykuło moją uwagę. (..)"

PESEQ, Bartoszyce

„(..) W pytaniu zabrakło najważniejszego gatunku wyścagowego, a mianowicie motocykli. Wszystkiego rodzaju Moto GP są nie do pobicia, jeśli chodzi o wyścigi na konsole. Nie dość, że widowiskowe, to jeszcze trudne do opanowania dla Gracze. Juz się ślinię na wieść o PAL-owskiej wersji symulatora Tourist Trophy od Polyphony (..)"

Marcin Biegański z Włocławka

profil | pw | email | www

Piła



Cześć! W tym miesiącu zachęcam do zabawy na Monster Arenie w Dragon Quest 8 i jednocześnie przypominam, że solucje wszelkich problemów do tego rozbudowanego kombajnu-RPG znajdziecie w Poradniku Extreme 8. Kto nie kupił w kiosku, ma jeszcze szansę zamówić z naszych ociekających wilgocią i grzybem archiwów (...) Mam do Was poważne pytanie: czy zachować Mitomanię, czy też ta forma już się Wam znudziła i lepiej zrobić miejsce np. na listy? Czekam na opinie. I jeszcze ważna sprawa: na konkurs rysunkowy ogłoszony 2 numery temu przyszło tylko parę mizernych szkiców robionych na kolanie - jeśli chcecie, by Unlimited Saga wpadła w ręce rysownika-dyletanta, to bardzo proszę! Termin jest do 30 maja (od biedy poczekam kilka dni dłużej)! Wystarczy tylko trochę zaangażowania ☐ [Zax]

KONTAKT zax@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG")



NEWS

NARESZCIE SEQUEL ZE ŚWIATA MANA



Czekaliśmy niemal całą dekadę na prawdziwy sequel trzeciej części Seiken Densetsu (Legend of Mana na PSone nie była kontynuacją historii z SD3). Dopiero teraz zbliża się triumfalny powrót duszków rośląn i innych eterycznych istot — Square Enix oficjalnie potwierdziło zaawansowany status prac nad nową grą z tajemniczym Drzewem Życia w tle. Tym razem w pełnym 3D i na PS2. Kolchi Ishii wypowiedział się w Famitsu o fizyce środowiska Dawn of Mana (taki będzie angielski tytuł). Największą ciekawostkę stanowi niespotykany w grach RPG zaawansowany system detekcji kolizji obiektów, znany już dobrze z innych tytułów (Half-Life 2, Max Payne 2), pod opatentowaną nazwą Havok 2. Ten system algorytmów będzie opisywał naszą interakcję z wirtualnym światem, pozwalał na "dotykanie", przemieszczanie i integrowanie w wygląd środowiska otaczającego bohaterów. Można się spodziewać sporego stopnia interaktywności, szczególnie że Square zdecydowało się reklamować Dawn of Mana hasłem "Touch!" Oj, podotykamy sobie... Kiedy? Prawdopodobnie jeszcze w tym roku, ale na razie tylko w Japonii.

OPOWIEŚCI Z OTCHŁANI



Czy uwierzycie, że to już ósmy tytuł z serii "Tales of..."? Namco zapowiedziało wydanie angielskiej wersji Tales of the Abyss na PS2 jesienią tego roku. Nie da się ukryć, że nowa gra jest podobna do niedawno wypuszczonej na amerykański rynek Legendii, ale wydaje się być tadniejsza graficznie, szczególnie jeśli chodzi o eksplorację lokacji. Sama walka pozostała tak samo dynamiczna jak dawniej, ze sztandarowym widokiem z boku na trójwymiarowe pole bitwy. Postaci są zrobione zdecydowanie mniej w stylu Super-Deformed, chociaż znowu dominuje styl mangi. Szczególnie jest to widoczne podczas intra czy animowanych cut-scenek. Dużym bonusem jest wrzucenie przez developera mini-gry rodem z lat 80. Chodzi tu o Dragon Bustera wydanego 22 wiosny temu, którego pewnie wielu z Was pamięta jeszcze z NES-a. Teraz Namco trochę go podrasowało i umieściło w Tales of the Abyss jako bonus. Takie niespodzianki lubimy. W ogóle to dużo nas czeka atrakcji tej jesieni. Abyss, nowa Valkyrie, FFXII po angielsku, być może Rogue Galaxy. Ja już nie mogę się doczekać żółtych liści na drzewach!

KULISY ZWIĄZKU MIŁOSNEGO YANGUSA



Enix od wielu lat wydaje małe dodatki-bonusy dla fanów serii Dragon Quest w postaci dungeon crawlerów opartych na, nomen omen, idei przedzierania się przez tysiące kilometrów generowanych losowo lochów. Pomysł wydaje się mało atrakcyjny dla zachodnich Graczy, toteż gry z serii Mysterious Dungeon niemal z urzędu nie tłumaczy się na angielski. I podobnie będzie z nową odsłoną, tym razem z Yangusem z DQ8 w roli głównej. Dragon Quest: Young Yangus' Mysterious Dungeon najprawdopodobniej nigdy nie wyjdzie poza granice KRW. Nie ma jednak nad czym płakać, bo chociaż pokazane są tu lata młodości bohatera i jego platoniczna relacja z wybranką serca, to sama eksploracja i walka stoją na żenująco niskim poziomie. Całość przypomina trochę Pokemona, ze względu na wątki łapanki niewinnych potworków, hodowli tychże, parzenia i uzyskiwania dzieci itd. Ruchawka jest z tego jednak słaba, bowiem o ile w miasteczku nie mamy ograniczenia w poruszaniu się, to w monotonnych dungeonach można biegać tylko po wyznaczonych polach, jak na szachownicy. To taka gra-ciekawostka dla fanów serii DQ, tubiących siedzieć ze słownikiem karmi na kolanach.

NAGRODA

Dziś nagród zdominował Dark Sarge, ze względu na uzyskanie po raz drugi kompletu 7 punktów za 'Szperacza' oraz wpis do Panteonu. To rekordzista „Kącika", bowiem lecą do niego dwie nagrody naraz. Brawo!

PANTEON GWIAZD

Kto: Szymon "Dark Sarge" Sobon
Gra: Star Ocean 3: Till the End of Time
Osiągnięcie: nabicie 255 levela wszystkim postaciom

SZPERACZ RPG

Materiał opracował Dark Sarge, który dostaje 2 punkty i kwalifikuje się do nagrody

STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME

SZYBKIE NABIJANIE LEVELI

Aby dostawać bardzo dużo EXP, musisz założyć sobie SxRing of Erudition (oczywiście po upgrade'dzie) lub włożyć do broni pięć zdolności "+20% EXP" (z Ring of Erudition), włączyć zdolność "Combat Training" i oczywiście Battle Bonus "EXP x 3". Dzięki temu zabiegowi dostajemy 440% EXP (albo więcej).

SZYBKA I ŁATWA KASA

Tu mamy podział na postępy w grze.

- Zaraz po tym, jak możemy zrekrutować Ansale i Misty Leon (jakieś 3/4 pierwszej płyty) jako mistrzów, możemy stworzyć za pomocą Alchemy przedmiot 'Celestial Homunculus', którego wykonanie kosztuje ok. 10 000 Fol. Sprzedajemy go za 20 800 - czysty, szybki i łatwy zysk. Praktycznie zero możliwości niepowodzenia (polecam robić go w dwóch 'turach" po 10 przedmiotów, wtedy nie musimy bać się, że nam się nie uda).

- Po przejściu ostatniego bossa mamy dostęp do dodatkowych dungeonów, m.in. Sphere 211 (tzn. mamy też już dostęp do dodatkowych pięter 101-211). Na każdym z bossów dostajemy wspaniałe bronie. Interesują nas te bronie, które mają zdolność 'Enemy +30%ATK, FOL x 2" (np. bron Dragoon Laser, która ma dwie takie zdolności). Teraz ulepszamy te bronie tak, aby została nam tylko zdolność "Enemy +100%ATK, FOL x 10" i "ATK+1000". Zdolność "Enemy +..., Fol x ..." jest negatywna, więc trzeba uważać, aby nie znikła. Oczywiście potrzebne jest nam Battle Bonus FOL x 2. Udajemy się na walkę z przeciwnikiem dającym dużo Fol - nie zakładamy naszej broni przed walką, bo można łatwo dostać pa d***e. Kluczem do sukcesu jest osłabienie przeciwnika/ów (z wyekwipowaną normalną bronią), założenie naszej broni (ta z FOL x 10) i szybkie dobicie przeciwnika (tzw. zdjęcie oręża, jeżeli został nam jeszcze jakiś przeciwnik, którego trzeba osłabić). Dzięki temu można dostać maksymalnie 40 x FOL (dwie zdolności "Enemy +100%ATK, FOL x10" i Battle Bonus "FOL x2"). Kupne Tri Emblem to chwilowa pracy, która z nawiązką nam się zwróci.

ŁATWE BATTLE BONUS

Pewnie denerwuje Was, że częsta rutyna od początku walki jest równe 0% (czyli mamy za wysoki Level postaci). Jest na to sposób - wywalamy z drużyny dwie osoby, zostawiając tylko najsilniejszą. Następnie wstawiamy dwie postacie o jak najniższym poziomie doświadczenia, zdejmujemy z nich wszystko (jeżeli nie chcecie, aby te postaci dostawały Exp, dzięki czemu zawsze będziecie mogli wykonywać ten trik). Podczas walki nabijamy sobie Battle Banus (najlepiej jako pierwsze zrobić "EXP x 3", czyli wypełnić pasek słabym atakiem "X"), zabijamy dwie postacie (jeżeli chcecie) i wygrywamy walkę. Po walce ustawiamy stary skład drużyny i wszystko gotowe. Trik powtarzamy, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Listy

„(...) Gdzie mogę zdobyć takie gry jak Suikoden 1 i 2 oraz Blood Omen: LoK na PSX-a? Czy Grandia 3 i Suikoden 5 wyjdą w Europie (mam nadzieję, że nie powtórzy się sytuacja z Suikodenem 3)? (...)"

Dawid Ciacho

Zax: *Drogi Dawidzie Ciacho, nie zdobędziesz tych gier nigdzie! Wiem, że Amerykanie mają choleme problemy z dostaniem Suikodena 2, a jeśli już jest do nabycia, to na ebay.com kosztuje około 200 $ (w tej chwili jest aukcja z zapakowanym fabrycznie pudełkiem za jedyne 325 $.). Wersji PAL nie widziałem od lat. Taki to chodliwy towar! Z Blood Omen możesz mieć więcej szczęścia. G3 nie ma na razie daty wydania w Europie, natomiast Suiko5 będzie u nas na jesieni. Konami powinno dostać po mordzie za to, że nigdy nie wydało w PAL S3. A już gorsze jakościowo i graficznie S4 u nas było! Gdzie w tym logika?! Ja się wtedy obraziłem na Konami na ładny rok... albo dwa. Przebaczam tylko za wspaniałą najnowszą część serii.*

"(...) Od mojego cudownego poczęcia minęło już 20 latek. Zawsze potrafiłem docenić kunszt i ciężką pracę włożoną w coś, co później okazuje się kamieniem milowym, czymś rewolucyjnym, godnym pomnika, pięknym i wartym zapamiętania! Dziesiąty Final pozwolił mi na wiele rzeczy spojrzeć inaczej, może dlatego, że byłem troszkę starszy zaczynając z nim przygodę. Dzięki niemu zobaczyłem i uświadomiłem sobie, czym jest, i jak się objawia, prawdziwa MIŁOŚĆ. Chodzi mi o podróż, jaką odbywają Tidus i Yuna, bo mówiąc o Miłości na nich chciałbym się skupić. Ma dwoje przezwyciężają wszelkie przeciwieństwa losu, mimo wielu pobocznych klęsk idą dalej, nie oglądając się wstecz. Według mnie głównym ich celem jest rozkwit tego, czego możemy uświadczyć w scenie kulminacyjnej w Macalania Woods, czyli rozkwit Miłości. Przed oczami mam właśnie płaczącą Yunę i obejmującego ją Tidusa; powolutku wchodzi muzyczka „Suteki Da Ne", przeżywam katharsis, wszystkimi możliwymi drogami docierają do mojego mózgu fale szczęścia, cierpienia, smutku żalu i ogólnego spełnienia. W tym jakże podniecającym momencie zamykam oczy (scenkę tę i tak znam na pamięć), próbując jednocześnie ogamąć wypływające łzy. Czuję jej zapach, smak jej ust, ten piękny delikatny dotyk na mej twarzy, widzę tam siebie przytulającego ją. , SIEBIE, a nie Tidusa... Muzyka trwa, a ja wraz z nią w tej lazurowej wodzie i odbijającym się weń księżycu, po raz który wyobrażając sobie, że czuję się niesamowicie... Tego już chyba nie potrafię opisać. Po chwili, która mija bardzo szybko, słyszę kończącą się muzyczkę. Nagle dociera do mnie prawda, prawda straszna i brutalna, w głowie układa mi się zawsze jedno i to samo pytanie, dlaczego ja SAM czegoś takiego nie przeżyłem? Chociaż raz chciałbym przeżyć to, co oni w tej chwili, tę euforię, buzujące hormony - ich serca, gdyby mogły, połączyłyby się razem, jednocześnie rozrywając im klatki piersiowe. Rozmyślając dalej mogę wydobyć z siebie tylko trzy słowa. tez tak chcę! Czyżbym za dużo wymagał od życia... Czyżbym za bardzo przekładał fantastykę nad realizm. Chyba mogę nazwać się romantykiem. Cierpiącym romantykiem? Jeśli ten list pojawi się kiedyś na łamach Waszego pisma, pewnie łzy nie będą mi obce... (...)"

Łukasz 'Phat Farm' Zbikowski, Włocławek

Zax: *Jestem ciekaw tego Twojego "cudownego" poczęcia - czy wyskoczyłeś jak Atena z głowy Zeusa? Całkiem możliwe, bo piszesz jak wariuticiol Żartuję. Według dzisiejszych standardów piecesz jak trochę pokręcony koleś, ale dwa stulecia temu znalazłbyś pewnie wspaniałe swe miejsce. Chociażby Mickiewicz podniósł wtedy ten sam problem "ksiąg zbójeckich". No, bo po takiej romantycznej lekturze pozostaje tylko niezaspokojenie tych wspaniałych wizji, tak jak Ty czujesz niedosyt. Życie to nie bajka, jak związek Tidusa z Yuną. Jednakże moim skromnym zdaniem scena w Macalania Woods jest przerysowana i przesłodzona, bo najważniejsze jest to, co niewypowiedziane do końca. Dlatego bardzo podobała mi się Saga Frontier 2 czy chociażby Suikoden (Fik i Odessa, Jowy i Jilla Blight...), gdzie miłość jest pokazana bardzo delikatnie. W FFX to wszystko jest niestety grube... Jakie jest Wasze zdanie?*

DRAGON QUEST VIII - MONSTER ARENA

Monster Arena to dodatkowa mini-gierka, gdzie, jak sama nazwa wróży, ścierają się ze sobą drużyny złożone z potworów. Chociaż nie trzeba się nią interesować, namawiam do zaliczenia tego wyzwania ze względu na nagrody (potężne Dragon Robe!) i sam "fun" płynący z obserwowania pojedynków. By odblokować tę lokację, należy udać się do regionu na południowy-wschód od miasta Pickham i zagadać z Momo'em na terenie samej Areny, a później złapać trzy pierwsze, wyznaczone przez niego stwory. Monsterki łazą widoczne po mapie świata, wystarczy je pokonać, by przyłączyły się do herosa. Po trzech „inicjalnych" potworach dostajemy pełny dostęp do Areny. Tutaj będziemy walczyć o rangi, które przyznawane są po stoczeniu kolejno trzech walk. Na sam początek polecam wyrzucenie ze składu Slimesa i Squiggiesa, a złapania Hackzilli, Potbelly'ego, Snap Case'a czy Brickmana, oczywiście można też stosować innych zawodników. Po randze „F" zostaną odblokowane nowe monstra. Tu warto zainteresować się Capersem oraz, kiedy Orkutsk będzie już dostępny potężnym Roborgiem. Po randze „D" należy bezwzględnia zwerbować buldozery zmiatające wrogów, czyli Cyborga, Roborga i Talosa. Trzy potworki z tej samej rodziny (np. Zombie) mają często spacjalny atak. Dlatego warto brać do walki np. Brickmana, Goldmana, Stonemana (golemy) czy Roborga, Cyborga i Nohi (maszyny). Innymi ciekawymi kombinacjami są takie uwzględniające medyka, który umie rzucać Heal. Najlepszy w tej roli jest Octurion połączony np. z siepeczami w stylu Skeledoida czy Talosa. Inną ciekawą drużyną będzie Curer, Metabbla oraz Skeledoid. Wszystko zależy od Waszej inwencji i zmysłu taktycznego. Aha, wraz ze zwiększającym się poziomem doświadczenia głównego bohatera, wzrastają statystyki posiadanych monstrów. Powodzenia! [Zax]

NAGRODY:

Kanwa	Przedmiot	Na co dodatkowa
G	Strength Ring	można zrekrutować 3 dodatkowe stwory (do Reserves)
F	Bunny Suit	można aktywować (na arenie) testową walkę drużyny z posiadaną drużyną stworów; pojawiają się nowe stwory do rekrutacji
E	Clarity Ring	można wzywać stwory podczas walk poza areną (ability Call Team)
D	Mighty Armlet	można zrekrutować kolejne 3 dodatkowe stwory (do Reserves); pojawiają się kolejne stwory do rekrutacji
C	Sami's Ashes	brak dodatkowej nagrody
B	Bardiche of Binding	można posiadać dwie drużyny stworów i zrekrutować kolejne 3 stwory (łącznie 12), pojawiają się kolejne stwory do rekrutacji
A	Hero Spear	udostępnione zostaje najwyższe ranga stare na arenie
S	Dragon Robe	posag głównego bohatera wzniesiony on pamiątkę spotkania z Morrie

MONSTERS:

Monster	Lokalizacja/warunek	Rodzina/gatunek	Parametry	Techniki/czary
FAREBURY REGION				
Hackzilla	na północ od Farebury	Dragon	niskie wysokie	Flame Breath
Slimehopper	apodal Waterfall Cave	Slime	niskie wysokie	Heal
Machebube	koniec drogi na wschod/dzien	Material	niskie	-
Sippy	za Waterfall Cave/noc	Bird/Dreke	niskie	-
Flatch	obok zerwanego mostu/dzień	Humanoid	nskie średnie	Buff, Kebuff
ALEXANDRIA REGION				
Cowboy	droga apadol Alexandrii	Beast	niskie	Psyche Up
Healer	plaza między Tower o Port Prospect	Slime	niskie	Heal, Midheal
Metally	losowo w 4 miejscach(F)	Slime	wysoki DEF	Frizz
MARELLA REGION				
McHammer	ruiny obok Peregrin	Humanoid	niskie	Psyche Up
Brickman	na wschod od Peregrin Quay	Material/Golem	średnie wysokie	Psyche Up
Lonely Joe*	droga do Rumed Abbey	Material	niskie-średnie	-
Archer	przy drodze do Ascantha	Numanoid	niskie	Multishot
Jewelbag	wyspa w ujściu rzeki	Material	niskie	Weird dance
Nohi	wyspa na jez. na S od Ascantha(B)(GB)	Mechine	wysokie(!)	2 ataki, Kacrackle Slash
KINGDOM OF ASCANTHA				
Bush-W	wyspa na jeziorze przy Wisher's Peak	Humanoid	srednie	-
Robster	plaza na południe od miasta	Aquatic	niskie	Drain Magic
Capers	droga do Wisher's Peak/noc(F)	Zombie	średnie	Lightning atak
LAND OF MOLES				
Doug	apodal wejścia do dziury	Beast	niskie	Psyche Up
PICKHAM REGION				
Squiggles*	plaza na S od Pickham	Aquatic	niskie	
Fat Cat	las na zachód od Red's Den	Beast	niskie	
Hark	bagna na SW od Labyrinthu	Zombie	niskie średnie	
Salsa	SW od Pickham	Demon	średnie	
Scorpius	na W od Red's Den/dzień	Bug	niskie	Poison atak
Hazel	NW od Red's Den(F)	Demon	srednie	Psyche Up, Puff-puff, Fizzle
Spike	W od Red's Den(F)	Beast	średnie-niskie DEF	Multiheal
KINGDOM OF TROODIA				
Moppet	przy zerwanym moście	Numanoid	niskie	
Potbelly	on końcu półwyspu na W	Dragon	średnie	Flame Breath, Blind atak
Smiles*	przed bramą zamku	Slime	niskie	
Snap Case	w dolinie na SW od zamku	Material	średnie	2 ataki, Sweet Breath, Sizzle
Hev	S od zamku(CG), po 2 zabiciu Dragovians	Slime	wysokie(!!!)	Kofrizzle
BACCARAT REGION				
Faunus	na W od Seaview Church	Numanoid	średnie	Snooze Sheep atak
Fowl Fowl	NE od Baccarat	Beast	niskie	2 akcje Intim. Scream, Thin Air
Klub Kong	SW od Chateau Felix	Beast	średnie	-
Orcus	na E od Chateau	Numanoid	średnie	Zing
Spot	SE od Chateu, droga do Dragovian(CG)	Beast	wysokie	
KINGDOM OF ARGONIA				
Big Al	zamknięta plaza na S od Argonii	Aquatic	niskie	
Dumbking	na SE od miasta, przy ujściu rzeki	Humanoid	średnie	Oomph
Noodwink	na W od Argonii/noc	Numanoid	średnie	Psyche Up
Horn	na W lub na N od Argonii	Slime	średnie	Midheal
Slurpy	w pobliżu Mystical Spring	Bird/Dracky	niskie	

Monster	Lokalizacja/warunek	Rodzina/gatunek	Parametry	Techniki/czary
Octurion	plaża na S od Argonia Castle(B)	Aquatic	wysokie	FullHeal, Zing, Multithrust
Gryphus	W od Argonia Castle, NW od jeziora(CG)(GB)	Bird	wysokie(!)	Kabuff, Blazing Fire
DESERT				
Flameman	przy Dragon Graveyard	Elemental	niskie	Flame Brnath
Trick Bag	NW od Desert chapel	Materni	niskie	Fizzle, Frizz, Drain MP
Jockey	SE od Dragon Graveyard(D)	Demon	wysokie	2 ataki, Flame Slash
Torchman	E od Desert chapel(D)	Elemental	średnie-wysokie	Flame Breath
NORTHWEST ISLE				
Bones	SW od Dark Ruins	Zombie	niskie-średnie	-
Pa Trall	płaskowyz na SW od Dark Ruins	Demon	wysokie/niski DEF	Desperate ANack
DeadNoble	E od Dark Ruins(D)	Zombie	średnie	-
Skeledoid	SW od Dark Ruins(B)	Zombie	wysokie(!!!)	2 ataki z szansą Sleep
Stoneman	płaskowyz na SW od Dark Ruins(B)(GB)	Material	wysokie(!)	
Sugi	SW od Dark Ruins w nocy (B)(GB)	Bird/Dracky	średnie-wysokie	-
ARCADIA REGION				
Sagittari	droga na północ od miasta	Numanoid	niskie	Poison atak
Slime Shady	między Rydan s Tower o Blizzard Peaks	Slime	niskie	-
Curer	w lasie on N od Arcadii(F)	Slime	średnie	Fullheal
Mornstar	NW od Rydon's, przed tunelem do D (noc)(CG)	Zombie	wysokie	Oomph
BLIZZARD PEAKS				
Blizag Jr	NE od Orkutska	Elemental	średnie	Icy Breath, Thwack(InstaKill)
Roborg	w niecce na N od Orkutska(F)	Mechine	średnie-wysokie	2 ataki, atak obszarowy
Cybat	W od Orkutska(dzień)(D)	Machine	średnie wysokie	2 ataki, Kacrackle Slash
JackFrost	NE od Drkutksa(D)	Elemental	średnie-wysokie	Chilly Brnath, Thwack(InstaKill)
HOLY ISLE OF NEOS				
Goldman	obok Neos	Material/Golem	średnie	Psyche Up
Tales	S od Neos(D)	Material	wysokie(!)	-
ISOLATED PLATEAU				
Brontes	na zachód od Empycchu	Demon	wysokie/niski DEF	Desperate Attack
Dullahams	na wschód od Empycchu	Humanoid	niskie	efekty anomalowe
Orrid	SE od Empycchu(F)	Beast	średnie wysokie	Psyche Up
Nightwing	wyspa na E od Empycchu(noc)	Demon	niske	Sleep na wszystkich
Torr	SW od Empycchu(D)	Slime	srednie	2 ataki
Metabbla	wyspa na E od Empyccu(B)	Slime	wysokie	2 ataki, Sizzle, Kasuzzle
UNNAMED ISLES				
Cha	wyspa na W od Isolated Plateau	Aquatic	niskie/wysokieAGL	Accelerate, Multiheal, Zing
Sansaw	wyspa na N od Farebury Region(F)	Humanoid	średnie	atak obszarowy, Whack
Bladewolf	ukryta wyspa w SW rogu mapy świata(D)	Beast	wysokie	Wind Sickles
UNTRODDERN GROVES				
Archfiend	na mosćie w zachodniej części	Demon	wysokie	Kaboom, Insulatle
Arges	po drugiej stronie Tryan Gully	Demon	średnie/niskiDEF	
Frillsaur	na mieście w zachodniej części(CG)	Dragon	wysokie	-
SIMPLETON REGION				
Twiggy	Las SE od miasta, w N części lasu	Plant	niskie	Weird Dance, Medicinal Herb
Bishop	Las E od miasta w nocy(CG)	Zombie	średnie wysokie	Kefrizzle, Kaboom, Kazing
PRINCESS MINNIE'S CASTLE				
Steropes	W od zamku(B)	Demon	wysokie	-

LEGENDA

S południe W-zachód E-wschod N-północ i kombinacje tychże
(F), (D),(B) – mówią, jaką rangę należy najpierw zdobyć, by móc złapać danego potwora
(CG) - Clear Game, czyli stan gry po skończeniu DQVIII i załadowaniu takiego sejwa, dopiero wtedy mozemy zdobyć tak oznaczonego stwora
(GB) dostęp do tego potwora tylko z pomocą Godbirda
noc/dzień - potwór pojawia się tylko o danej porze
* - stwory konieczne do złapania, by odblokować Monster Arenę

listy





HIV: Nintendo zaskoczyło nas 'gejowetą" nazwą konsoli (Wii) znanej do tej pory pod kryptonimem Revolution, w dodatku dumie ją argumentując. Cóż, nie nazwa jest najważniejsza, na szczęście. Która konsola będzie bryłować? Póki co najważniejsze jest to, która bryluje obecnie, zaś odpowiedź na to pytanie jest oczywista. Na 360-tce ukończyłem niedawno Call of Duty 2. Po raz kolejny w swojej karierze, bo wcześniej dokonałem tej sztuki na PC. Dlaczego rzuciłem się na wersję konsolową, w dodatku na poziomie trudności Veteran (nieraz odkładałem pada kiną jek szewc, niedowierzając, że to można przejść.)? Odpowiedź jest prosta: spece z Microsoftu wymyślili system achievementów, który daje ambitnemu Graczowi takiego kopa, że głowa małe! Okrągły tysieczek punktów na koncie i serce rośnie jak cholera, bez żalu o poniesione nieludzkie trudy! To się nazywa "myk". Sony pewnie doskonale zdaje sobie z tego sprawę i jeśli nie zmałpuje pomysłu - będzie trąbą. No to zmykam, gdyż mam do złowienia jeszcze kilka punktów w co najmniej 3 grach:) (...) d(-_-)b Żegna się HIV troszkę przygnębiony, na szczęście nie wierzący w zabobony. □

Kontekst: *listy@psxextreme.pl, tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY")*

W tym miesiącu wszystkie nagrody łyknął HIV.





■ Przemek Fornal

prywata

Jacek Białystok - oczywiście, z tym że nie na pewno, hłehłe!
Dodo, Rzeszów - no, wszystko rozumiem i na Xlety przyjmę, ale kopyw mogłabyś zmienić!
Duro, Katowice - cóż, nie tylko mi się nie udało;)
Jabłuk Toruń - a kysz!
Kazio, Kazimierz - udało Ci się mnie rozkmnożyć taką blahostką. Brawo!

NA TV CZY LCD?

"[...] A mnie wkurza jedna rzecz, której chyba nikt nie zauważa. Pokazujecie coraz więcej gier na next-geny, coraz więcej recenzji. Piszecie, że grafika wypas i w ogóle (jeśli taka jest). No, okej, ale czemu nie piszecie na jakim telewizorze gra jest testowana? Wydaje mi się, że powinniście zaznaczać, jak gra prezentuje się na zwykłych TV, ponieważ większość użytkowników takowe posiada. Z chęcią kupiłbym Xboxa 360, ale praktycznie nie wiem, jak grafika prezentuje się na normalnych TV. Pisaliście coś o tym chyba przy okazji PGR, ale nie kojarzę, czy było coś więcej w tym temacie. Bardzo proszę (jeśli jest taka możliwość) o zaznaczanie tego w reckach. Myślę, że spora część Czytelników byłaby tym zainteresowana. Pozdrawiam i życzę powodzenia! [...]"

Bulinka_Eve, Forum PE

HIV: Wyobrażasz sobie test najnowszej Zondy przeprowadzany na polskich drogach? Wyobrażasz sobie recenzenta piszącego o doznaniach płynących z odsłuchu najnowszych kolumn hi-endowych podłączonych cienutkim kabelkiem do słabutkiego, stereofonicznego wzmacniacza pamiętającego czasy Gierka? Wyobrażasz sobie konsumowanie oscypka na bazie krowiego mleka? Nie??? Je tez nie! Przyjmij zatem do siebie, że w recenzjach wyjściowo oceniamy wizualia pod kątem sprzętu HDTV. Nieważne, czy jest to Samsung za 7 klocków, czy LG z promocji ze 2,5 kefla - wysoka rozdzielczość robi swoje. Nawet jeśli niektórzy recenzenci nie posiadają na stanie odpowiedniego odbiornika, to mają znajomych posiadających takowe, a i w naszej zapyziałej Redakcji stoi HDTV. Nestały nowe czasy, trzeba się do nich dopasować. A że czasy są drogie - cóż, od biedy można się wspomagać półśrodkami. Jaka jest różnica w przypadku przeciętnej gry na X360 odpalonej na TV i HDTV? Trudno określić to słowami, najlepiej odpalić jakąś grę na PC w rozdzielczości 1024x768 (lub wyższej, np. odpowiadającej 720p), po czym uruchomić ją w rozdzielce 640x480. Mniej więcej taka jest różnica. Koniec, kropek. PS. Za miesiąc postaram się spłodzić zapowiadany tekst o odbiornikach HDTV.

GRACZ TEŻ DOROSTA

"[...] Zauważyliście, że wraz z wiekiem zmienia się podejście Gracza do gier? Kiedy byłem młodszy, jarałem się wszystkim, co miałem na ekranie. Włączałem PSX-a, chwilę poskakałem Crashem, zapodałem kilka levelі i cyk, inny tytuł... Rzadko kończyłem którąś z gier. Nie czułem takiej potrzeby. A teraz, gdy na karku już ponad 20 wiosen - jak coś zaczynam, to to kończę. Spowaźniałem? Ha, ha! Czuję jakąś taką wewnętrzną potrzebę, by doprowadzać bohaterów do końca ich przygód, odkrywać sekrety! No, po prostu w pełni przekonać się, co przygotowali dla mnie twórcy danego tytułu. [...]"

Maciek W., Pszczyna

Myszaq: I bardzo słuszna koncepcja. Z wiekiem chcemy więcej, lepiej i na 100%. Bez ściemy i półśrodków. Dlatego produkuje się coraz szybsze auta, nowe konsole i lepsze kosmetyki dla kobiet:) Trochę wolna mi się tu fakt, ze najnowsze gry są coraz łatwiejsze i krótsze, ale co tam, ignoruję go! Ważna, że je kończymy i lądują na półce z napisem "zaliczone"!

POŁ-KRETYN TYGODNIA

"[...] Zmieńcie te ksywy. Chyba już czas. Przecież to haniebne tak się podpisywać. Jak byliście bajtkami z podstawówki, to może śmieszne było się nazywać HIV, Ścierа czy bo ja wiem... Rak Mózgu, ale ile Wy macie lat?! Branża dziennikarska tak nie robi. Coś poważniejszego dajcie albo po prostu podpisy: Przemysław Ś. lub Jasiu Z. pod tekstami. Mówię Wam. Pomyślcie nad tym. Nie przynoście wstydu.[...]"

Tomos, e-mail

Myszaq: I nazwę magazynu też zmienimy! Najlepiej na "Prawdziwe Polski Magazyn O Grach". A niech ktoś spróbuje do redakcji przynieść piwo... Hańba! Wstyd! A tak w ogóle to nie latają ze Tobą na osiedlu z czymś ciężkim? Czy Ty czasem nie jesteś jednym z tych, co nam tak wyrośniętego chomika do Belwederu wybrali (BTW - pamiętacie akcję w PE z chomikami...? Tak, już wtedy byliśmy inwigilowani przez tego od przeganiania starych dziadów!)

GRAW NA CURRENT-GENACH

"[...] Przebranżowienie Muttiego to duża pomyłka. Znał się chłopak na DoA i Tekkenie, to było o nich pisać. Żeby tak jechać gry na PS2 i Xboxa tylko dlatego, że na X360 jest inna, lepsza wersja? "Zawsze chociaż jest" - miałem okazję pograć trochę w wersję PS2 GRAW i dla mnie to jest "7" jak się patrzy. Cały czas porównujesz wersje z PS2 i X-a do X360 do "pierwowzoru" - pomyłka! To są różne gry na różne platformy! Chciałeś pokazać, jak bardzo różnią się te gry wystawiając takie oceny? To trzeba było zrobić osobną recke, bo jak sam piszesz, to 2 różne gry pod tym samym tytułem. Te "popłuczyny" są na pewno lepsze niż niektóre gry oceniane w PE wyżej. Może trzeba było zmienić trochę nastawienie i ocenić tę grę jako po prostu shooter FPP, a nie nastawiać się na cuda na kiju po obczajeniu gry z Xboxa 360. Widać, że się podjarałeś X360, ale to nie znaczy, że gry na PS2 mają dostawać 5. Gdyby Myszaq ocenił gry na PS2 i X-a wg Twojej recepty, to po Call of Duty 2 na X360 wszystkie gry wojenne na PS2 i X-a dostawałyby odpowiednio "5" i "6". A GTA: LCS na PSP dostałoby "6" od Butcha, bo o niebo lepsze GTA San Andreas dostało "10". Dobrze, że Dżujo dał jakąś normalną ocenę. [...]"

Saq, forum PE

Mutti: Co do oceny wersji na PS2 oraz Xboxa, to zdecydowanie podtrzymuję swoje stanowisko. Co więcej, obie wersje dostałem z redakcji znacznie wcześniej niż tę na 360-tkę, totez miałem okazję nieco je pomęczyć i wyrobić sobie odpowiednie zdanie na ich temat (bez jakichkolwiek uprzedzeń wywołanych GRAW na 360). W dalszym ciągu uważam, że były to wersje robione na siłę, które nijak mają się do podstawowych założeń oraz koncepcji, jakie miał sobą przedstawiać GRAW. Ponadto, w świetle tak dobrych tytułów FPP, jakie znajdziemy na obu tych konsolach (jak np. Medal of Honor, Halo, Killzone, Call of Duty: Big Red One, plus jeszcze kilka innych), uważam, że wersje na PS2 i X-a może nie urągają ogólnie przyjętym standardom, lecz zwyczajnie prezentują się słabo i bez polotu (szczególnie pod kątem grywalności i klimatu - są tak niemrawe, że aż mdli). I nie chodzi tu o zaniżenie wartości wspomnianych platform (co ewidentnie mi zarzucasz), gdyż wieśnie to mnie

LIST MIESIĄCA

O TYM I O TAMTYM

"[...] Cześć! Miałem "odwyk". Nie t... w izolatce:), ale po prostu zrobiłem sobie przerwę w graniu. Czytanie P... również poszło w odstawkę, tzn. kupowałem kazd... numer, ale praktycznie gazety lądowały na półce ... "przejrzeniu obrazków",) Z racji urlopu naszło mnie, że trzeba by nadrobić zaległości czytelnicz... No i jechałem po kolei (newsy sprzed roku też:) Z graniem też był pewien problem, bo zmieniły si... priorytety życiowe, a czasu ani chęci ze bardzo jakoś nie było. Spotkało mnie zatem to, o czym pisali niektórzy Czytelnicy - znudzenie. Musiałem sobie zrobić test - czy to mnie jeszcze w ogóle kręci? Kiedyś podałeś przepis - sprawdzić się w staroszkolnej gierce. Jeśli te nie da rady rozbudzić dalikwenta, to znaczy, że jest już "koniec". Z racji posiadania m.in. GBA, tę właśnie konsolkę wybrałem na swego "zbawiciela". Jeśli chodzi o tytuł padło na Wario Ware Inc. (ze 30% ceny nowego nie było się nad czym zastanawiać), któ... stanowi idealny zlepek tzw. staroci. Efekty? Do cholery, dawno się tak dobrze nie bawiłem, hue hu... Skocz, rzuć, wciągnij glila czy inna bonusowe gie... dały mi więcej radochy niż produkcje obecnej i nowej generacji,) Zatem mogę potwierdzić tę teo... - stara szkoła Twoim ostatnim ratunkiem (mój ty Mały Psychologu, uratowałeś mnie,)!

HIV: I muszę Cię zapewnić, że napisałem to k... po przemyśleniach z paluchem drenującym nos przez przypadek, lecz na podstawie doznań empirycznych. Tyle że je w ogóle regularnie odpalam takie hity, jak Bomb Jack, Moon Patrol, Defender, Gun Smoke, Galaxian. Głównie na tytułach z tej epoki się wychowywałem [Ś. sta... już, bo się zaraz rozkleję i zniosę ze strychu jak

hardkor playa (gościnnie występuje Kociołek)



skrzynka mas



złom a żonę mnie uż na pewno zabiję]

Tak sobie skonfrontowałem to wszystko z wymaganiami ne "schyłkowe", a szczególnie na nadchodzące konsole Zauważyłem mianowicie taką prawidłowość, że im nowsze konsole, tym więcej narzekamy (...) Mamy nową konsolę ne rynku - X360 I już psioczenie, że różnicy specjalnie nie widać ne telewizorze ze PS3 będzie lepsze Zaczyna się pie***enie krótko mówiąc Ja widzę coś innego Po pierwsze, ktoś mi chce wcisnąć nową konsolę Po drugie gry są jeszcze drozsze A co dostajemy w zamian? Ładniejsze gry Tylko co to znaczy?

H A ja widzę ze bronisz się przed nieuniknionym Taka jest uroda konsol ze co kilka lat trzeba je zmieniać, z uwagi ne rozwój technologiczny Czy Twoi rodzice mają 25-letnią pralkę? A może kuchankę gazową? No, może akurat mają Cóż, je bym nie chciał grać non stop w obecnej dobie na wynalazkach pokroju Atari 2600 Odnośnie gier zgadzam się, ceny nowości na 360-tkę są powalające, generalnie nie schodzą z 250 zeta często osiągają pułap 3 stówek (skandal!) Ale wystarczy poczekać 3-4 miesiące i kupić to i owo za 180 zł tym bardziej przeczytawszy w PE stosowną recenzję Szklanka jest albo w połowie pusta albo do połowy pełna hłehłe!

Czas na jubileuszowe i perspektywiczne spostrzeżenie Atmosfera jubileuszu 100 numerów (gratuluję!) dała okazję do spłodzenia kilku artykułów z życia redakcji Powiem krótko, takie teksty są najlepsze Dlaczego? Bo to samo życie) Nikt (albo mało kto) nie docenia roboty Ściery (momentami aż Ci współczuję ale wpadłeś we własne sidła - trudno kims rządzić, będąc jednocześnie jego kolegą Dobra, nie masz kolegów,) Z kolei artykuł o "końcówkach" po prostu mnie rozwalił (a najbardziej to tekst QJ-a) Stwierdzam, ze jesteście po prostu masochistami, bo jak nazwać aplikowanie sobie co miesiąc trzech dób bez spania (jako przykład), nie wyciągając z tego wniosków na przyszłość [Ś. ja sobie też zadaje to pytanie co miesiąc,]? Chyba ze po prostu lubicie atmosferę nagonki i adrenaliny we krwi Co miesiąc Jak okres u kobiet

H Słyszałeś kiedyś o lenistwie)? Na pewno słyszałeś

Podsumowując temat jubileuszu - dziękujcie Stwórcy za to, że go doczekaliście Aż dziw bierze, gdy spojrzeć na drogę ewolucji od numeru 1 do 100 Cholera, możecie być z siebie dumni! Piszę to nie bez kozery Chyba jestescie ewenementem w skali dziennikarstwa, żeby się dzielić własnym życiem i przemyśleniami z Czytelnikami! Ponadto gdzie bym przeczytał, e w zeszycie obejrzał recenzję 'Hero"? Albo gdzie indziej znajdziesz gazetę, w której autor daje "6-" grze MGS2,)? Przy tych wszystkich podsumowaniach zabrakło mi tylko tekstów Pani Ścierskiej (szacunek musi być) i kultowych postaci, jak Cień i Pani Listonosz Jestem z Wami [ ]"

Stary i wiemy jak prostytutka Czytelnik

H Niekiedy "przy wódce" również się zastanawiam jak do tego doszło I nie wiem po prostu nie wiem ale widocznie tak miało być) Na koniec wielkie sorry ze pocięcie Twojego listu ale zlikwidowało przegląd (15 kB! Takich listów NIE LUBIĘ!!!) no i zapomniałaś o adresie totez kasuję kolejną nagrodę Blehi



■ Ewa Cybula



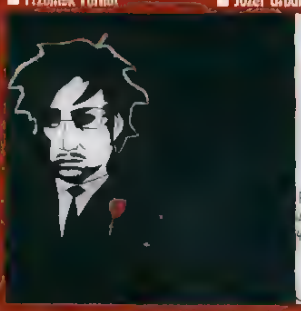
■ Przemek Fornal

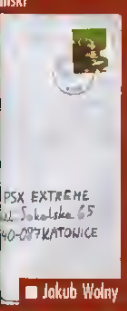


■ Józef Urbanski



■ Józef Urbański





■ Jakub Wolny

rodzyny

HIV: Bez komentarza. (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).

■ "Spoko że bierzesz sprawy konsol na poważnie. Niektórzy twierdzą (to tylko praca) Spoko że w psx extreme oprócz recenzji jest coś innego... Nie potrawie tego sprecyzować... fol. Narta i pozdro dla redakcji..."

■ "Mam sprawę w drugiej lokacji w sims 2 jest platynowe pragnienie ,te pragnienie jest zawsze takie samo , bo próbowałem przejść drugi raz , a to pragnienie jest takie samo. Tak więc chodzi mi oto żeby pomogliście mi proszę. Tam pisze tak "boat torin at foosball" te "foosball" to mało być chyba "football"."

■ "Zaczne nieco archaicznie.. Witaj Pierdzący Oszołomie! Ostatnio jakoś nic nie słychać o Twojej ciekawej profesji:) Przetrenowałeś się? Może chory jesteś? Na lekarstwo polecam jajecznicę z cebulką a na deser proponuję fasolkę np.po bretońsku a gwarantuję, że forma wróci sama.)"

■ "siomka HIV wiesz jak załatwić sobie programy te co mają developerzy żeby grę zaprogramować na daną konsole? A i czy można piejaka 2 sobie ulepszyć coś w stylu kompa np. poleprzyc układ graficzny jeśli tak to gdzie? I jeszcze jesli są możliwe to podaj zgóry dzięki"

TOP 10 CZYTELNIKÓW PE

Głosowanie na **www.pexextreme.info** oraz przez SMS - **511 171 458**
W treści SMS-a proszę podać 3 tytuły gier Pierwszy – 3 pkt drugi 2 pkt, trzeci 1 pkt Opłata jak za zwykły SMS Głosujemy tylko raz w miesiącu!

1. Pro Evolution Soccer 5 — Konami — ocena w PE 9
2. Resident Evil 4 — Capcom — ocena w PE 9+
3. MGS3: Snake Eater — Konami — ocena w PE 9+
4. Shadow of the Colossus — Sony — ocena w PE 9=
5. God of War — Sony — ocena w PE 9
6. GTA: San Andreas — Rockstar — ocena w PE 10
7. Tekken 5 — Namco — ocena w PE 9+
8. Black — Criterion — ocena w PE 9
9. Devil May Cry 3 — Capcom — ocena w PE 9
10. Final Fantasy X — Square — ocena w PE 9
11. ES IV: Oblivion — Bethesda Softworks — ocena w PE 9

TERROR



"[...] Elo ziomusie Mieszkam w nieciekawej dzielnicy, bo moi starsi nie wiedzieli ze tu same zule będą gangi, skinheadzi i pracownicy MPK Kupili mi tutaj mieszkanie (to znaczy jedną celę z łazienką), bo na studia blisko Mieszkam więc, uczę się, ale przede wszystkim gram Dwudrzwiową szafą nie jestem, więc ktoś od czasu do czasu chce mi tu spuścić tomot, zrzucić ze schodów czy inne takie rozrywki Najgorzej jest nocami bo na korytarzu słychać jęki, krzyki, do drzwi mi też walą i boję się, ze kiedyś wpadną razem z framugą Ale ostatnio wymyśliłem niezły patent - mam dobre głośniki Odpalam jakiegoś horrora albo erpega z mówionymi dialogami i te wszystkie meneles milkną, bo myślą, ze mam w chacie ze 20 typa Mówię wam, wypas! [...]"

"Klepper", Kielce

Myszaq Ty ale może oni pukają w drzwi, bo chcą soli pożyczyć? Albo pieprzu? Słyszałem jak krzywy Bogdan spod siódemki mówił kiedys o (w)pieprzu i Tobie Na pewno do kanapek potrzebuje A Ty ich tak straszysz! Nieładnie Dla pojednania proponuję odpalić wesołą muzyczkę z Mano a poźniej na cały blok puścić odgłos, jak wąsaty zbija grzybka! No tak tylko ze Ty masz PS2 Nie warto być fanboyem!

SENTYMENT DO SERII?



"[...] Siema! Pozdro dla całej redakcji! Męczy mnie jedna sprawa Czy ukaże się jeszcze kiedyś Moto Racer? Pamiętam jak dziś czasy gdy pociskałem w Moto Racera 3 To była gra! Ten widok zza kierownicy! A teraz co? Żadnej porządnej scigałki z motorami w rolach głównych! Chcę Moto Racer 4! Wiadomo juz coś na ten temat? [...]"

Pan M. Mordor

Loser: Czyżbyś przegapił kozackie Moto GP na PS2 w wykonaniu Namco oraz jeszcze bardziej dopracowaną grę o tym samym tytule od magików z THQ (tylko Xbox)? Po co Ci Moto Racer? Wiedz też, ze klimat z Moto Racer 3 jest niczym w porównaniu z hardkorową jazdą w TT Superbikes (PS2) Jeżeli nie lubisz się w hardkorowych klimatach jednośladów odnajdziesz się w nadciągającym Tourist Trophy którego recenzję przeczytasz w następnym PE

GAWARITIE PO JAPONSKI

"[...] Witam całą redakcję Piszę do Was pierwszy raz, chociaż "znam" się już z Wami całkiem długo;) Intryguje mnie pewna sprawa W ostatnim numerze pojawił się playtest Final Fantasy XII, gry, która obecnie jest jeszcze tylko po japońsku Podaje to jako przykład, bo to nie pierwszy materiał o produkcji w tym pięknym języku Zastanawia mnie czy ktoś z redakcji potrafi odczytać te krzaczko-hieroglify? W Polsce jest chyba niewiele osób szprechających po japońsku, zatem wydaje mi się dziwne, by akurat u Was się taki ktoś trafił (no offence,) To tyle pozdrawiam [ ]" Gawi, Lublin

Koso Jeśli istnieją jakiekolwiek statystyki wskazujące ile osób w Polsce zna język japoński dzięki nam są kilkukrotnie zawyżone) Narzeczem Kraju Kwitnącej Wisni najlepiej operują Awe i Tap-chan niech za dowód służy fakt ze oboje byli w Japonii już kilka razy i dotąd żaden się nie zgubił Nie zgubił się też kilka lat temu Loki również operujący 'krzaczkami-robaczkami" a nadzieję na wizytę w tym kraju mam i ja uczęc się japońskiego regularnie od 3 lat Językiem świetnie posługują się też Yohko i Teruo, e kilka miesięcy temu naukę zaczął Mazzi Wspomnę jeszcze ze japonistykę studiuje siostra Zaxa co pomogło nam obu napisać wspomniany przez Ciebie playtest Jak widać, grono japanofilów jest w zg(Red.)akcji spore o rzetelność wszelkich playtestów japońskich wersji gier możesz być więc spokojny)

PSP RULEZ!



"[...] Witam! Jestem Weszym stałym Czytelnikiem (byłem w Rodzynach w 96 numerze) Latając po kanałach telewizyjnych natrafiłem na wiadomości (TVN24), w których to mówiono o tym, iz Japończycy mają cudowny aposób na rozwijanie umysłu za pomocą elektroniki i maszyn Najprerw pokazali jakąś "cudowną" grę planszową, a potem (ku mojemu zdziwieniu) konsolki PSP, ktore zostały okreslone "cudem techniki", oraz NIntendo DS Byłem mocno zdziwiony, ze nasze media zachwalały gry "Rozwijają umysł są świetne do odstrasowania się, e ludziom starszym pozwalają ćwiczyć mózg co zapobiega sklerozie " Powagi! A teraz z innej baczki Co sądzicie o konkursie na gry stworzone przez Waszych Czytelników? Dajcie czas na ich stworzenie, a potem sami oceńcie! Przemyślcie to (...) Dzięki ze wszystkie piękne chwile spędzone z Waszym extremalnym brukowcem i do 200 numeru! [ ]"

Tomek, Warszawa

HIV Usiądź wygodnie na kanapie i, jeśli po siadasz swój egzemplarz spójrz na PSP okiem analityka-filozofa. Ja to uczyniłem i wyszło mi, ze PSP to cholernie zaawansowany cud techniki! Trójwymiarowe dopasione gry, napęd UMD rewelacyjny wyświetlacz LCD Wi-Fi, "Internet" i inne bajery upchane w tak zwartej kompaktowej bryle Nawet nie chodzi mi o przynależność do wyższych sfer, szpan związany z fakiem posiadania takiego gadżetu ale patrząc z pozycji outsidera nie sposób nie rozdziawić japy na widok PSP Ja kocham PSP basta! (...) Nad zorganizowaniem takiego konkursu intensywnie myślimy od dawna Może w końcu coś wymyślimy Wszystkich zainteresowanych tematem programowe na odsytam do Wajpera - gość połknął bakcyla na dobre

PCHLI TARG 106

Wraz z setnym numerem otwarliśmy Graczowisko - nasz "extrimowy" salonik gier, do którego kazdy z Was moze wejść za pośrednictwem naszej strony www. Ostatniego dnia miesiąca spisujemy wyniki z najpopularniejszych gier.

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W GRĘ!
www.psxextreme.info

5 Reel Slots
1 rekin ... 6 151
2 Mendrek ... 5 558 75
3 Lorack ... 4 674

Air Typer
1 Eye In The Sky 75 840
2 dasha 59 450
3 GOLU7# 46 545

Advanced Curveball
1 PawełRudek 37 105
2 Prude 36 530
3 TomekKrzemień 34 825

Asteroids
1 Rafio 467 660
2 Ardel12 266 230
3 Las Vegas 255 840

Breakout
1 Rafio 1 000 770
2 Goto 758 500
3 Kmiot 333 330

Frogger
1 DeOne 17 300
2 Rafio 16 100
3 MORDEEP 13 100

Gold Miner
1 Sunshine 668 871
2 Cottage 179 285
3 benant 100 197

Hishi
1 robser 25 807
2 Sylwek 25 499
3 TomekOST 23 958

Hydraulik 2
1 Paweł Sikora 49 757
2 HODZIK 49 750
3 eXtatic 49 728

IQ Jumper
1 Mindbreaker 34 890
2 Grzegosław 27 000
3 Beethoven 23 320

Mahjongg 2
1 golab 95 580th
2 KasiaMajuszka 91 070
3 Cil 90 232

Manuvr
1 krin 7 450
2 kurczak_007 7 046
3 Squall 6 307

Poker
1 Mikael 20 008
2 Lorack 12 021
3 Suzio20 11 128

Pool Jam
1 xanadoo 35 620
2 Zogi 25 510
3 barttezz 24 120

Puzzle Bobble
1 Adrenkiller 15 889 830
2 behamut1203 15 513 450
3 shogoth 14 348 990

Rumble Ball: Field num.2
1 Lorack 33 320
2 Barthez 32 210
3 Flik 31 840

Screwball
1 kulamaciak 31 074
2 PrzemekKSuwałki 15 718
3 Marchi 13 347

Snake
1 DeOne 5 143
2 Rafael_Sorel 4 870
3 Rafio 4 862

Soccer Tournament
1 fillr 6 100
2 katrina6610i 5 600
3 Tom19 5 460

Space Invaders
1 hamasodjakubka 563 750
2 kubicz 500 000
3 hamasodjakubka 499 590

Tetris
1 QIREX_RD 50 273 039
2 mananak 4 460 584
3 Julita 2 975 363

Vanilla
1 aga19 95 3
2 Sabaku no Gaara 80 4
3 Paweł Sikora 84 8

Yokeyoke Game Ver 2
1 Alcon 9 260
2 Grzehoo 7 650
3 cezl17 7 610

Zoo Keeper
1 Beethoven 68 407
2 madziak80 45 208
3 elSzymko 42 250

The Zgredo Nostra

z cyklu Wesoła Kamera

Gdzieś na południu Sycylii... eee, na południu Silesii (dla niekumatych - to Śląsk) iatniała pewna rodzina...

To byli dobrzy chłopcy. Pełni zapału do pracy i tacy uczuciowi. Gdy już wysadzili jakiś samochód...

...zawsze starali się ładnie po sobie posprzątać. Mieli przygotowane narzędzia - pełny asortyment.

I potem z takim współczuciem wspominali każdego klienta. Naprawdę to byli mili chłopcy, do momentu gdy....

...zapragnęli położyć łapy na MGSie...

Słuchaj, no ty tam, Himeno! Masz propozycje nie do podrzucenia

Chyba odrzucenia

No własnie mowię... Następny Metaldzir - tam ma grać nasz człowiek! Hivionzo go zwą. On ma rekomendacje rodziny

Odmówił rodzinie!

Vendetta!

Zniewaga!

Kebabik? Ja bym se zjadł kebabik..

To co robimy? Ten zołty to cwany gośc

Może to Yakuzza?

Eee... Nie puszczał bombelków. Ja słyszałem, ze prawdziwe Yakuzza to cały czas puszcza bombe..

To może zamontujmy mu bombę pod furę?

Ale oni tam tylko na rowerach jeżdzą...

Padre. Pomóż! Nie wiemy jak podejść tego Himeno, mamy tysiące pomysłów, ale żaden nie pasuje do tej dziczy

Na jakich rowerach?! To są ryk-sze... albo ryko-szety... nie pamiętam.

I wydaje odgłosy. Warczy chyba czy coś tak

Ja bym go spodkiem rzucił... Słyszałem, że to straszna śmierć

Tak, taką japońską małe to trzeba rozwalić od spodka... Po kolei, najpierw małe ryby.

Ja kiedyś byłem na rybach.

Może postarszyć jego ziomali z budek z wietnamskim żarciem?

Zajmę się tym sam!

- Słuchaj Kojima. Proponuję negocjatorie, bo moi ludzie głowy tracą. Pójdźmy na kompromis. W nowym MGS zagra mój Hivionzo, ale jak chcesz - możesz trochę stuningować mu fejsa... Kapiszi?

- Eeeee...

- Wiem co robiłeś ostatniego lata! Zdjęcia przysłał mi Iwata. Dwaliście małym dziewczynkom bawić się... hyyyy.. tym jego pilotem. Że niby działa na ruch. Mam też sesje: dotykanie po ekranie! No to jak będzie?!

- Dobra. Ale dam mu wąsy i starego dziada z niego zrobię. Ten wasz Hivionzo to taki niespecjalnie wyszkolony jest - jako stary dziadyga nie będzie musiał biegać i robić przewrotek. Gracze to łykną.

- Wąsy mogą być. Wporzo są. I jakieś pały mu daj, bo pał jak smok. Rodzina jest Ci wdzięczna. W ramach podziękowań teraz nie będzie już "0-". Masz moje słowo. Beuennanocze-tuciskocze!

Kasę za główne role zgarnęli

Fenix Ajut Solera Myszaq Bufi Szuflo

do lamusa odeszli

Wynęty ochroniarz, którego nigdy nie uwzględniono w filmie (ale też miły chłopak)

HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA



HIV: Brak miejsca, brak miejsca, brak miejsca... Niestety, głową muru nie przebiję, więcej przestrzeni nie wygospodaruję. Podziwiajcie pokoje, których foty nadesłali nasi Czytelnicy i dzięki łutowi szczęścia trafiły na łamy PE. Wam też życzę powodzenia i czekam na zdjęcia (hiv@psxextreme.pl). (...) Aparaty w łapy (?) i do dzieła!

■ Bartek Połuch z Bielska Podlaskiego napisał: "Siema! Przesyłam zdjęcia mojego HC Roomu - akurat trochę zabalowałem z kumplem. Mamy po 18 lat, Graczami jesteśmy od 6. roku życia, gdy po raz pierwszy spotkaliśmy się z Atari 2600) Aha, foty zostały zrobione z zaskoczenia o godz. 3.00 nad ranem przez naszego ziomka (pozdro Bergu!). No koniec pozdrawiam całą ekipę żuli z PSX Extreme!".
HIV: No, no, czy masz aż tak duże problemy ze wzrokiem? Nie lepiej byłoby zaopatrzyć się w okulary? Ależ ta młodzież zdziwaczała...

■ Magdolena "Kicio" Zdunek z Olszyna napisała: "Witam! Od lat czytam Wasze pismo i w końcu odważyłam się przesłać zdjęcie mojego HC Roomu. No, może nie do końca mojego. W grudniu wyszłam za mąż i dzięki temu zasób moich (naszych) zabawek elektronicznych praktycznie się podwoił. Jaka że mamy podobne zainteresowania, zdecydowaliśmy się zrobić z salonu pokój gier, co możecie zobaczyć na zdjęciu. Plakatów może nie ma, ale pewne akcenty są. A co do naszej 'elektronicznej rodzinki' - jest ona całkiem spora. Pokoik ma swój unikalny styl, widać rękę kobiety:). Zdecydowałam się wysłać Wam fotki, gdyż (jeśli mnie pamięć nie zawodzi) w rubryce HCR pokój dziewczyny pojawił się chyba tylko raz. (...)
Pamiętajcie o wiernych Czytelniczkach!".



HIV: Pamiętamy, pamiętamy, szczególnie Kali, hłehłe! Odnośnie HCR, wszystko jest okej, ale skoro mowa o pokoju dziennym... Ermmm, te pudełko z gier - lekki obciach, no!



NAOLIVIENI

? [zachowano org. Pisownię] "[...] YO Hiv. Mógł byś przesłać e-mail Olivki z 104 pa. Dawno nie gadałem z dziewczyną o tych samych zainteresowaniach (czyt. PSX, PS2, Tekken 5,DMC3, grafika). Tak w ogóle to co się stało, że dałeś zax-e-e nie stara w kąciku rpg. To zgred ale pozytywnie zajumany zgred lol [...]" Feng Wei e-mail

"[...] Mem pytanko, czy mógł byś mi wysłać maila olivki z PE#014, bo normalnie to pani to jest The Best (nawet lepsza od mojej dziołchy), tesz nie lubię tego homo niewiadomo marjane i lucka (twoły koledzy) NIECH ŻYJE PSX EXTREME! (.)" Jarem

Olivka zgodziła się udostępnić na forum publicznym swojego maila – myszaqu@poczta.onet.pl. Tylko proszę, nie przesadzajcie, żeby kobieta nie musiała zmieniać adresu. Obecnie Olivka pracuje nad następnymi wielkoformatowymi rysunkami (Sephiroth i Kazuya), które może już wkrótce nam pokaże przywieszone na ścianie swojego pokoju. A co do Stara - nie wiem, skąd się urwałeś, ale powtórzę: Star wyjechał do Irlandii, gdzie się powoli "urządza" i już niedługo ponownie zobaczymy jego teksty na łamach PE.

PIKSELIZACJA KRWI

? "[...] Siema, tu Boczek von Danzig. Na wstępie pozdrawiam całą zg(Red.)akcję. Od czego by tu zacząć... Już wiem. Wczoraj odebrałem „kuronia", taka piękna chwila. 417,60 zł brutto wpadło na konto. Zobaczyłem nowego PSX Extreme (nawiasem pisząc nie kupuję go zbyt często, bo albo nie mam kasy, albo nie ma mnie w kraju), a tam u dołu okładki pod tytułem nic nie znaczącym dla mnie jest napisane: "Publicystyka. I ty możesz zostać programistą". Zadziałało to jak przysłowiowa płachta na byka. Od razu żem zakupił ów numer. Po przeczytaniu artykułu pomyślałem sobie, że oto nadszedł czas, aby moje życie się zmieniło.

Wajper: Huh, Richard Gere został buddystą, Andrzej Lepper premierem. Ty możesz zostać programistą gier. khe, khe.

Ale wróćmy do korzeni. Wszystko zaczęło się w siódmej klasie szkoły podstawowej (czyli jakieś osiem lat temu). Metka ma kupiła mi Playa (kompa nie chciała) i wtedy poznałem smak prawdziwej miłości. Dobra, nie o to chodzi, chodzi o to, że od kumpla pożyczyłem Diablo I i niestety narobiło mi smaka. Postanowiłem zrobić coś podobnego (figurkowego rzecz jasna), ale o wiele bardziej rozbudowanego. Wtedy to się właśnie zaczęło. Zapragnąłem robić gry. Niestety, nie miałem kompa, więc zacząłem przerabiać gry z Playa na fabułę ma., karcianki, strategie, figurkowe itd.

Wajper: Brachu, aż mi się lezka zakręciła. Sam pamiętam, jak za pomocą kilkudziesięciu pionków i planszy do "Manewrów Morskich" stworzyłem "porte X-Winga LucasArts. Gdyby wziąć próbkę Twojej krwi (na przykład po odcięciu ręki lub poderznięciu gardła) i rozsmarować na szkle laboratoryjnym, to pod mikroskopem ujrzelibyśmy kwedratowe pikselki zamiast hemoglobiny. Gry stanowią część Ciebie. Graczu przez duże „ekhem".

W tym czasie zakupiłem sobie FFT, co w ogóle zmieniło mój pogląd na temat, jak mają wyglądać gry, w które chciałbym grać, robić czy spać z nimi:). Teraz mam 22 latka, jestem po woju, na „kuroniu", mam PS2 (a i tak pykam dalej w FFT). Chodzi mi o to, że ucieszyłem się tym artykułem i jestem tego samego zdania, że w Polsce brakuje ludzi odważnych, którzy zajęliby się pisaniem gier. Trzy razy "TAK" mówię. Taż nie jestem programistą. W liceum chodziłem do klasy pseudoinformatycznej, więc łyknąłem trochę Pascala. Mam na kartkach trochę pomysłów na gry (pracuję akurat oczywiście nad FFT na miarę PS2 lub PS3 – ach, te piękne marzenia o sławie:) oraz kilka tysięcy w głowie i jestem mocno zainteresowany robieniem gier. Więc oczekuję tegoż Poradnika i mam kilka pytań: kiedy się on pojawi w sklepach?

Wajper: Czerwiec 2k6, oczywiście jeśli wszyscy na czas oddadzą teksty i będzie na tyle ciekawego melanżu, żeby zapchać numer (my nie robimy pisma z obrazkami i artami na pół strony).

Skąd wziąć DevKitAdvance (coś tam ściągnąłem, ale jest tam kilka folderów i plików i ogólnie nie wiem, co się z tym je)?

Wajper: Wersja "light" dla niewymagających znajduje się pod tym linkiem: http://www.webbasen.dk/gba/files/devkitadv.zip. Ponadto potrzebny jest zestaw makr polecam mój „silnik". Naomi, prosty w obsłudze i rozumiejący polskie komendy: http://www.gba.eu.pl/download/Naomi_ver.0.5.zip. Jeszcze tylko mityczny plik "make.bat", bez którego powyższe elementy są tylko

ANKIETA NA FORUM

Gra, dla której warto zakupić daną platformę

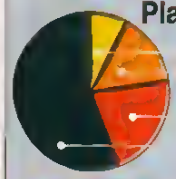
Temat obecnej ankiety, którą założyłem przed miesiącem na naszym forum (www.psxextreme.info) - "Gra, dla której warto zakupić daną platformę" uważam za zamknięty. [sojer]

PSone



Tekken 3 11%
Final Fantasy VII 16%
Metal Gear Solid 35%
Pozostałe 38%

PlayStation 2



Final Fantasy X 8%
God of War 15%
MGS 3: SE 22%
Pozostałe 55%

Xbox



Halo: CE 21%
Halo 2 14%
Ninja Gaiden 41%
Pozostałe 24%

Game Cube



Resident Evil 4 25%
Metroid Prime 17%
The Legend of Zelda: The Wind Waker 33%
Pozostałe 25%

PSP



Lumines 19%
Wipeout Pure 12%
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 35%
Pozostałe 34%

Nintendo DS



Advance Wars: Dual Strike 11%
Metroid Prime: H 16%
Nintendogs 24%
Pozostałe 49%

Xbox 360



Dead or Alive 4 23%
G.R.A.W 10%
The Elder Scrolls IV: Oblivion 40%
Pozostałe 27%

"Czy znasz swojego dziadka?"



ISSN1429-172X · INDEX 340898
PSX EXTREME
GRUPA
ROK X • Numer 6 / 2006 (106)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. 032-258-50-64
faks redakcji - 032-20-80-326
fax 032-20-80-329

Internet:
www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Ściera)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczka (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki), Grzegorz Drabik (Butcher), Mirosław Grabe (Gamera), Norbert Konieczny (Norby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majowski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Saiwarowski (Mutti), Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KiLu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Współpracują:
J & J Zagdańscy (Yohka & Teruo), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Mariusz Ludwiński (Nema), Łukasz Kujawa (Dzup), Damian Matyasik (Mashter), Marcin Grzelak (Sentinel), JuveFan, Cox, Torba

Proktykonci, "orbitanci" i korespondenci:
Awe, Tap chan, Sajer, Tun (zaginął w Islandii), Hauwa, Pablo (ten chyba też), Sesza (i ten:), Bandit, Wojper

Oprawa graficzna:
Przemysław i Magdalena Ścierscy, Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk

Materiały graficzne:
Patryk Strojny (Kleju), Krzysztof Jakiel (Cysio); Hooligun alias Hokusai alias Tortur - HabaHaba komiks

Korekta tekstów:
Marcin Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
prenumerata@psxextreme.pl
Dyżury: wtorek godz.13-15, czwartek 9-11
tel. 032-258-50-64
fax 032-20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel 032-258-50-64, 032-20-80-329
e-mail: wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk: Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zradukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Wydawca ostrzega PT Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

łolderkami i plikami zaśmiecającymi Twój HDD http://www.gba.eu.pl/download/Gotowy_Make.Bat.zip
Co się z tym wszystkim je? Zapraszam na stronę www.gba.eu.pl, dowiesz się wszystkiego. W Poradniku PE kurs będzie bardzo syntetyczny i zwięzły - napiszemy wspólnie niedużą grę, od pierwszego "#include" po ostatnią klamerkę "}". Od razu zapowiadam, że nie zrozumiesz wszystkiego ad hoc, a każda odpowiedź zrodzi trzy następne pytanie, tu z pomocą przyjdzie Ci moja strona GameBoyAdvance.PL i Forum GBA.PL (http://gba.eu.pl/forum), na którym będziesz mógł pogadać z podobnymi sobie osobnikami i podzielić się doświadczeniem!

Mam nadzieję, że chociaż mi odpiszecie na tego maila, może być nawet coś w stylu "mamy cię głęboko w d*****", żebym wiedział, że ktoś przeczytał te wypociny. OK, dzięki na razie. Znikam na gorący weekend z ziomkami i dziewczyną. Pozdro i czekam - jestem gotów robić gierrcory). AJ!! [. .]"

Boczek, Gdańsk

Wajper: Pozdrawiamy i serdecznie życzymy powodzenia na nowej programistycznej drodze życia. Od razu uprzedź dziewczynę i ziomali, że odtąd będziecie spotykać się znacznie rzadziej.)

SZKOŁA TONEGO

[...] Oto nasza Szkoła THPS2. Robiliśmy ją pół roku. A wszystko zaczęło się na lekcji plastyki, kiedy babka powiedziała, że będziemy robić coś super - oklejać glutem i papierem toaletowym pudełka, a potem układać z nich budynki. Kumpel Szpik sobie wówczas pomyślał, że fajnie byłoby zrobić jakąś miejscówkę z Tony'ego. Dołączyło do nas jeszcze dwóch kolegów (Kisiel i Krojc), no i podjęliśmy się tego zadania. (...) Sąsiadka pracowała w sklepiku, więc z pudłami nie było problemu. Lepiliśmy je całymi dniami, a potem oblepialiśmy glutem i papierem toaletowym (gluta robi się jak kisiel, tylko z mąki pszennej i wody). Papieru toaletowego trzeba nakładać min. 5 warstw, a trzeba wiedzieć, że taki papier w połączeniu z glutem strasznie śmierdzi. (...) Przez cały czas robienia szkoły w domu było masakra. W pokoju, kuchni i łazience schły ściany domkow, porozrzucane było pełno papieru, farb i glutow (ten zajmował też pół lodówki). (...) Gdy wzięliśmy (w sześciu) naszą Szkołę do szkoły, babka z plastyki była bardzo podjarana i wystawiła ją na pokaz. Potem jednak schowała do piwnicy, gdzie przygniotła ją jakimś ustrojstwem i gdybyśmy jej nie zekosili, pewnie mamla by skończyła. W dodatku podpisała ją jako "Głogów moich marzeń". [...]

???, ???

*Ściema. Autor opisuje jeszcze perypetie z babką z plastyki, podając przy okazji wiele porad, jak klei się taką makietę techniką gluta i papieru toaletowego, ale to już sobie podarujemy. Ja tylko się zastanawiam, czy wykorzystaliście potem ową Szkołę Tony Hawk's Skateboarding do czegoś konkretnego np. jako szkołę grindowania dla chomików? Z tym listem wiąże się też inna historia: w czasie zimy wziąłem z redakcji blisko pół metra sześciennego starych listów i kartek z odpowiedziami na konkursy (były też dwa zeszyty zapisane w całości "PSX Extreme" - hmm, że też macie tyle czasu) których HIV nie spalił przez ostatnie lata. Niestety, mnie też nie udało się spalić takiej ilości (mam mały piecyk.), więc ostatnio wyniosłem to pudło do piwnicy. Biorąc na oddechne małą partię kartek do spalenia, zauważyłem w nich ten oto list ze zdjęciami. Został on wysłany w 2002 roku i pewnie miał pecha, gdyż w stercie korespondencji i tak jego autor ma dziś pewnie niezłą niespodziankę, czytając o powstawaniu swojej pracy sprzed 4 lat. Życzę miłej retrospekcji. A my możemy się przyjrzeć prymitywnej metodzie projektowania leveli do gier, jakie zaproponowała pani plastyczka. Chłopaki, o teraz czas odłożyć s****taśmę i wziąć się za 3D Studio Max.*





■ Szpik, Szkoła i PSX

PROBLEMY Z GT

[...] Mój brat kupił nowe, oryginalne Gran Turismo 4 i okazało się, że konsola nie czyta tej płyty - jedynie kilka razy udało się ją odpalić. Sądziliśmy, że to przez przeróbkę, ale dzwoniąc do lokalnego sklepu oraz sklepu, z którego gra była kupiona, dowiedzieliśmy się, że to skurat nie ma znaczenia. Powiedziano nam, że mamy zbyt stary model PS2 (SCPH 30003 R) i w żaden sposób gry nie da się uruchomić. To niby co, tamte udane próby wczytywania GT4 były złudzeniem? Jak już mówiłem, kilka razy płytka zagrała, nawet 3x pod rząd, ale bywa i tak, że po mozolnych próbach resetowania i grzebania w ustawieniach konsoli nie udaje się wczytać gry. Wierzymy, że istnieje jakiś konkretny sposób. Jeśli znacie jakiś "magiczny kod", to prosiłbym o pomoc. [...]

Grzegorz Miłosz, e-mail

Loser: I mają racje - problem dotyczy gier, które zostały wytłoczone na nośniku DVD-9 - jeden model konsoli ich poprostu nie odczytuje. Na szczęście gier na tym nośniku jest niewiele, oto one: Gran Turismo 4, God of War, Champions of Norrath, 24: The Game oraz Metal Gear Solid 2: Substance. Natomiast sam wiek konsoli nie ma w tym przypadku znaczenia. Przeróbka również nie wpływa na działanie gry. Problemem może być ew. zabrudzenie czytnika (soczewki) lub poprostu jego zużycie. Sam miałem kiedyś problemy z GT - nie wczytywał się, wieszał itd. Czyszczenie laser - nic. Niekiedy pomagało ustawianie konsoli w różnych, nieraz karkołomnych pozycjach (np. pochylenie o 45 stopni). Ostatecznie rozebrałem. Czamuję i przeprowadziłem regulację pochylenia lasera przy pomocy białej zębatki - temat walkowany w PE oraz w Poradnikach. Sposobu mojego oczywiście nie mogę z czystym sumieniem Wam polecić jako jedynego i dobrego, ale jeśli ktoś jest zdesperowany na tyle mocno jak ja byłem, to niech wypróbuje tę metodę.

PRIORYTET

"[...] (...) Chciałbym też podważyć Wasze wypowiedzi o tym, że tylko w Polsce piractwo istnieje na tak dużą skalę, a w państwach Zachodu albo go nie ma, albo jest sprawą marginalną. Fakt faktem, że w krajach takich jak UK, Francja, USA, Włochy, Niemcy czy Hiszpanie sprzedaż oryginałów jest nieporównywalnie wyższa niż w Polsce. Jednakże z moich internetowych obserwacji wynika, że najwięcej piratów internetowych jest w Hiszpanii, Włoszech i - o dziwo - w USA. To zjawisko nie dotyczy oczywiście tylko gier, ale np. telewizji cyfrowej, wielokrotnie już łamanej w Hiszpanii i we Włoszech. Tak więc nie jest tak różowo, jak niektórzy sądzą. Ale też trzeba podkreślić, że procent gier pirackich na rynku państw zachodnich nie jest porównywalny z tym procentem w Polsce. Podsumowując, myślę, że decyzję o tym, którego next-gena kupić, podejmę pod kątem możliwości korzystania z gier mało oryginalnych. Możliwe jest, a właściwie pewne, że tak zrobi wielu Polaków. Pozdrawiam! [..]"

Kufel, e-mail

HIV: Właśnie tak zrobi wielu Polaków. Tyle że X360 nadal nie został złamany, a Wii oraz PS3 pewnie również nieprędko pękną, jeśli w ogóle i co, dojdzie do sytuacji, w której nikt w tym kraju nie kupi konsoli, bo nie będzie na nie piratów? Przecież wystarczy chcieć! Gry do recenzji grami do recenzji, ale ja sam kręcę się po znajomych i wymieniam grami. Kupić wszystko - niemożliwe, pożyczyć/wymienić - jak najbardziej. Poza tym można wyrwać coś z używek, dopłacić i wymienić na stałe na nowy tytuł, ew. siedzieć na czterech literach i narzekać.

OJCIEC - BRAC?

"[...] Cześć! Piszę do Ciebie, bo chcę się poradzić w pewnej sprawie. Myślę nad kupnem PS2, ale nie wiem, czy to się jeszcze opłaca, a na next-genа raczej mnie nie stać. Czy na PlayStation 2 będą jeszcze długo wychodzić gry? Co Ty byś zrobił na moim miejscu? Może poczekać i za jakieś dwa lata kupić PlayStation 3? Pozdro dla całej Redakcji!!! [..]"

DamianG, ???

HIV: Powoli tonę w podobnych pytaniach i dostaję szewskiej pasji. Sam nie wiem, jaką śmierć wybrać: przez utonięcie czy może raczej przez trafienie szlagiem? Tak czy siak, nastał właśnie najlepszy moment dla wszystkich Graczy, którzy mają względnie mało kasy, a grać im się chce. Czamula kosztuje obecnie ok. 450-490 zł, a czasami zdarzają się promocje. Biblioteka tytułów jest tak okazała, że ho-ho! - a i nowe tytuły nadal się ukazują i jeszcze długo ukazywać się będą. Inna sprawa, że wielkich tytułów już nie będzie. Mniejsza o to, bo kupując sprzęt u schyłku ery jego panowania trzeba się z tym pogodzić. Najważniejsze jest to, że z dostępnej biblioteki tytułów można przebierać do woli i nadrabiać zaległości. I nadrabiać zaległości... I nadrabiać zaległości. Wobec powyższego czekanie na PS3 wydaje mi się nieco bezsensownym pomysłem, tym bardziej że trzeba liczyć się z kosmicznymi kosztami (nadal obstaję przy 2 500 zł na launchu, jak na mój wielki nos). Podsumowując, kupno PS2 lub Xboxa to obecnie świetny pomysł!

PCHLI TARG

Sprzedam archiwalia o tematyce PSone i PS2. Kontakt: tel. 0 880 034 474.

Sprzedam grę na konsolę PS2: NFS. Underground 2. Cena: 30 zł, stan B.D. Kontakt: tel. 0 697 675 975.

Sprzedam gry na konsolę PSOne - 40 tytułów. Stan B.D. Archiwalia o tematyce PSone oraz karty pamięci 3MB. Kontakt: 0 607 076 321.

Kupię gry na PSone: Pro Evolution Soccer 2. Wołowiec lub okolice Augustowa. Kontakt: 0 668 291 041.

Sprzedam archiwalia o tematyce konsolowej. Kontakt: tel. 0 880 724 558 (najlepiej SMS).

Sprzedam Konsolę PS2 Slim niepremierowej z 2 kontami pamięci 8MB, pudem DS2 i grami: GTA: SA, MHS3, SE, Tekken 5, TC: NYC, SW: 0. Sprzedam tylko w komplecie, stan BDB. Cena 1000 zł + koszt przesyłki. Kontakt: tel. 017 583 20 14 lub 0 602 178 662 (dzwonić 15:00).

Sprzedam gry na konsolę Xbox: Tenchu 3, Burnout 3, Prince of Persia: Sot, Manx Payne 2. Kontakt: tel. 0 505 147 644.

Sprzedam Sony PlayStation Sega Dreamcast Pudem, Silent Hill 4, F355 Challenge, Space Chanel 5, Crazy Taxi, Nightmare Creatures II, Worms Super Quake, 4 Agent, Art Gal Master, The House of the Dead 2 + pistolet, Rumble pak, nowa konsola GBA SP (Srebrna) w stanie idealnym na gwarancji. Kontakt: tel. 048 387 86 01 (prosić Grześka) lub email: dmc3@wp.pl.

Kupię gry na konsolę Xbox: Full Spectrum Warrior, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Prince of Persia: The Two Thrones, Spartan, Sneakers. Sprzedam także Ninja Gaiden Black. Kontakt: tel. 0 506 460 122.

Sprzedam archiwalia o tematyce PlayStation. Kontakt: tel. 0 606 503 070.

Sprzedam grę dla konsoli GC: MGS: The Twin Snakes (stan BDB), cena 99 zł + 13 zł wysyłka. Grę dla konsoli Xbox: Project Gotham Racing 2 (nowa w folii) cena 55 zł + 13 zł wysyłka. Kontakt: 0 889 274 984 (dzwonić po 15:00).

Publikujemy tylko ogłoszenia z przykładowymi aktualnymi kuponami na Pchlego Targu (a zatem podstawienie ich makiet jest niemożliwe).

OPOWIEŚCI SKRYPTY

"Spotkanie w Wilczej Jamie"

Tuż obok Ciebie trwa ukryta wojna. Ścinają się odwieczne siły. Codziennie wybrana grupa śmiałków walczy o to, aby utrzymać równowagę. Równowagę w świecie gier wideo. Zło ma tu całe zastępy bestii. Dobro do walki wystawia zazwyczaj jednego, i to mocno akrzywdzonego przez rodziców i atyliętę bohatera. Ktoś u licha musi mu więc pomagać... Dyakratnie, z boku, z tylko sobie znaną skuteczność. Do takiego zadania nadaje się jedna drużyna - to zg(Red.)yl Co miesiąc przyjmują nowe zlecenia i ruszają na akcję...

Drrryń, rng-rong suuuperfrog!
- Niech ktoś odbierze ten pieruński telefon! - wrzasnął Ścisra. - Chyba jest pod kanapą.



Ja widziałem, jak Playman biegał z nim wczoraj po dworze i udawał, że ma komórkę! - obudził się HIV przysypany pudełkami po pizzy.
Co ty, on biegał z kawałkiem kranu - zreflektował się Loki.
O, jest! Przykleił mi się do podeszwy - HIV dokonał odkrycia wstając z podłogi.
- Playman? - zdziwił się Koso wynurzając głowę z umywalki.
Minęła krótka chwila. Oszołom nawijał przez telefon, reszta próbowała wymyślić jakiś błyskotliwy tekst zapełniający tę pustkę. Bezskutecznie.
- Uruchamiąta maszynenę - HIV wydawał się przejęty. - Dzwonili ze świata Oblivion!
- Znów im się w tych ich erpegach jakiś nadprogramowy smok zawieruszył, przez tysiąc lat spał i tera nie ma kto go pochlastać? - wymamrotał znad kompa Loki.
- Nie, gorzej. Mają coś w jednej z jaskiń i nie wiedzą co to. Nie przypomina kodu z tej gry, za to wżera Graczy jak poziomki. Z butami! - Hivior już zastanawiał się, jak dać dyle z redakcji.
- Od kiedy poziomki mają buty? - Koso był wybitnie w filozoficznym nastroju.
- Mamy 24 godziny na akcję - Pierdzący Oszołom przekazywał informacje.
- Niech się nikt nie zgubi, bo zostanie w świecie Oblivion na zawsze. Dobrze wiecie, że nie łatwo wyciągnąć stamtąd człowieka! Nigdzie mi się więc nie szwendać. Deadline za 24 godziny.

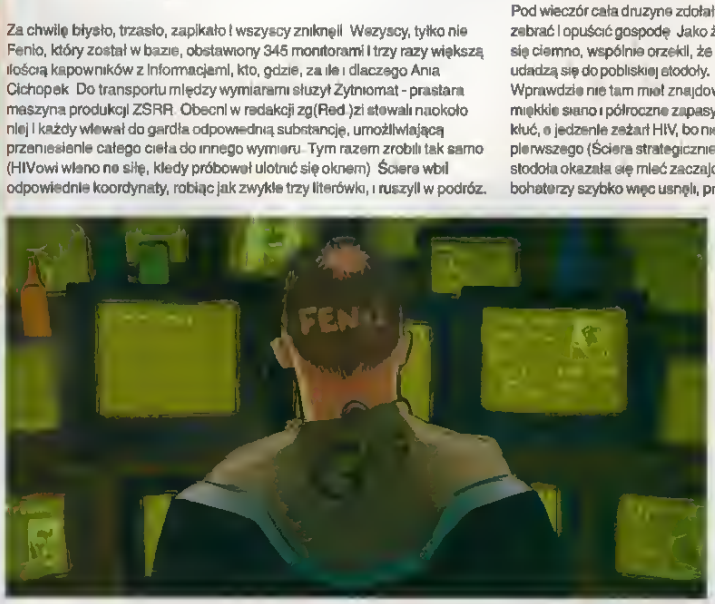
Za chwilę błysło, trzasło, zapikało i wszyscy zniknęli. Wszyscy, tylko nie Fenio, który został w bazie, obstawiony 345 monitorami i trzy razy większą ilością kapowników z informacjami, kto, gdzie, za ile i dlaczego Ania Cichopek. Do transportu między wymiarami służył Zytniomat - prastara maszyna produkcji ZSRR. Obecni w redakcji zg(Red.)zi stewali naokoło niej i każdy wlewał do gardła odpowiednią substancję, umożliwiającą przeniesienie całego ciała do innego wymiaru. Tym razem zrobili tak samo (HIVowi wlano ne siłę, kiedy próbował ulotnić się oknem). Ścisra wbił odpowiednie koordynaty, robiąc jak zwykle trzy literówki, i ruszył w podróż.

- Ty, to nie wygląda jak świat Oblivion! - wycedził zaraz po zmaterializowaniu się Koso.
- Hmmm... Je jestem poprzecznym klockiem! - stwierdził Kali, choć jak to Kali, nie wyglądał na specjalnie przejętego.
- Ej, trafiliśmy do Arkanoida! - zorientował się Naczelny.
- Znowu coś pomieszałeś. Dlaczego on zawsze ustawia te namiary? Motyla noga, coś do nas lecl - wydusił z sobie Loki, będący akurat skrzynką z bonusem dubiującym wynik.
- Chłopaki!, jestem piłką! Leeece! Zaraz w was pier... Muehehehehl - wyryczał zbliżający się z dużą prędkością HIV.

Na szczęście tuż przed zderzeniem Feniowi udało się wycofać całą ekipę. Pośpiesznie dolano substancji transportującej i w końcu zg(Red.)zi trafili tam, gdzie trzeba. Do karczmy! Średniowiecznej, erpegowej karczmy - należy zaznaczyć. W sali, choć pełnej rosłych chłopów, panował jednak smutek. Po chwili nasz wzrok zdołali dostrzec, że były tu też kobiety, ale jakoś równie rosłe, o wielkich kinolach i wcale nie mniejszych wąsiskach.
- Nieprzyjazne krainę - skwitował obrazek Kali. - Zgrozą wieje.
- I skisłym mlekiem - dołączył się do narzekań Koso.
- Dlaczego ci drwale mają cycki? - otrzepał się z kurzu HIV.
W tej samej sekundzie przekropny pomruk rozniósł się po sali. Przed posępny tłum wyskoczył jednak nieduży karczmarz.
- Dajcie, czcigodni woje, spokój, nie w naszych białogłowach leży problem - szybko rzucił knypek.
- Nieeee? - zdziwił się Kali.
- Straszliwy stwór Balagór Wilczydół pustoszy nam okolicę. Siedzimy zatem tu w tej izbie i czekamy co będzie... - kontynuował.
- Jutro? Sobota! - wtrącił się elokwentnie Loki.
- Otóż to. I nic! Był nawet deszcz, świąd, a później wielki zabijaka, łowca potworów DelAlt, zwany też Controlem. On w huwcu pogromców maszkar od dawien dawna był trenowany, magiczne zioła zażywał... - ożywił się gospoderz.
- I co? - zainteresował się Ścisra.
- No i leży tam w kącie. Zażywał, zażywał, z tego wszystkiego włos mu zbielał i rzęzi tam teraz od trzech dni - karczmarz wskazał na tył sali.
- Może podprowadzimy mu sakiewkę. Albo chociaż buty. W cepelii w Katowicach za grubą kasiorę pójdą! - wyszeptał rezolutnie Hiv.
- Spokój mi tu, kuma fretka - zagrzmiał Ścisra. - Mówcie, gospodarzu, gdzie ten stwór zamieszkuje. Chłopaki, to chyba właściwy trop.
- Idziemy - ekrzyknął całą ekipę Ścierus, kiedy szef karczmy przedstawił mu obszar, gdzie grasuje straszliwa bestia, zwana Wilczydołem.



Pod wieczór cała drużyna zdołała się zebrać i opuścić gospodę. Jako że zrobiło się ciemno, wspólnie orzekli, że najlepiej udadzą się do pobliskiej stodoły.
Wprawdzie nie tam miał znajdować się potwór, ale po cichu liczyli na miękkie siano i półroczne zapasy jadła. Sieno okazało się jednak bolośnie kłuć, a jedzenie zeżarł HIV, bo nieopatrznie wpuszczono go do środka jako pierwszego (Ścisra strategicznie założył, że może dostanie w łeb, gdyby stodoła okazała się mieć zaczajonego właściciela). Z braku innych opcji bohaterzy szybko więc usnęli, przyjmując dobrze im znany, przez lata wypracowany układ "gdzie popadnie".



Nastał ranek. Woje zebrali siły i jak to mieli w zwyczaju - ruszyli bez mycia zębów. Weszli w las. Kali wyciągnął zdobytą gdzieś wcześniej mapę. Miell dotrzeć do skarbu. Trafili za to jak zwykle - w wielką, fermentujące bagno. Bagno owo tworzyły gnijące jabłka, zalegające przed jakąś pieczarą. Jakby ktoś nawrzucał je tutaj buldożerem. Część była świeża, część dawno już zgnita.
- Ne rozgrzany bęben, co to jest? - zapytał Koso.
- Chyba trafiliśmy ne tego Wilczydoła - wycedził Ścisra.
- To, co? W tył i spier .. - zaczął HIV, ale nie dokończył.
- Wrasasehhhh!!! Ne jabłuszka się przyszło? Goldeny, Lobo, Makintosze!?
Wy worki ne mięssssol - coś zabulgotało z głębi jaskini.
Po chwili dało się słyszeć dzikie wycie i z pieczary wygramolił się trzymetrowy, kosmaty wilkołek. A przynajmniej coś, co choć trochę go przypominało. Miał wielkie, białe zęby, rudą, posklejaną sierść, a do tego nosił trampki.
- Ty jesteś Balagór Wilczydół? - zapytał rezolutnie Loki.
- Nie k***e, Janko Muzykant - wycedził maszkara.
- A to luz, walnij nam tu jakąś muzyczkę, Janek. Przytargaj kilka lisiczek i miodu dzbanek - Loki zdecydował się na fotel psychologiczny.
- Łoooodinah-u-cha! - podłapał Kali, widząc zdezorientowane przeciwnika.
- Idioci? - pomyślał Wilczydół.
- Ciekawe, skąd do tych trampek znalazł takie długie sznurówki? - pomyślał Koso.
- Kocham cię. Snejkul - pomyślał trzy światy dalej Raiden.

Nagle przed tak zamyślony tłumek wyskoczył Hivior i kopnął włochatego w goleń. Ten pisnął i skrzywił się w dziwnym grymasie. Reszta ekipy zamarła, zastanawiając się, skąd u licha taki nagły przypływ odwagi u Oszołoma, ilona klepnięciami szczęki pozra go potwór i kto zgarnie jego turę, od której kluczyki właśnie leżały w redakcji...
- No co jest, barany, nie poznajecie? - wykrzyczał HIV, targając trzymetrowego rudzielca za ucho. - Przecież to Crash! On te jabłka gromadzi, bo nic innego jeść nie umie. Taki nałóg. Żaden z niego potwór ani inny Balagór! Od tyłu wygląda jak w grze! O, popatrzta!
- Faktkol Crash, pchlarzu, przecież to ty! - rzucił Koso, kiedy HIV obrócił stwora tyłem.
- I znowu się gapią ne moją pupę - wymamrotał wielki Lis, wbijając wzrok w ziemię.
- Ale co ty tu robisz? Przecież to nie twoja gra. To Oblivion na nowego X-a jest! - zagaił Ścisra.
- Eee, no bo... Chciałem ne next-genie wystąpić. Pomyślałem, że jak za bossa tu porobię, to wrócę do łask. Powiedziałem Billowi, że świetnie konia potrafię grać, albo warchlaka w błocie. No i dał mi tutaj fuchę. Trochę ją zmieniłem, bo pierwotnie miałem wóz z choinkami ciągnąć.
- To ty nie wiesz, że Bill to największy wróg Makintoszy? Zamiast Jabłka woli jakieś Okienka! - Loki znów użył fortelu, bo czas zg(Red.)om właśnie się kończył. Musieli zdążyć przed deadline'em. A utknąć w średniowieczu i to ze sfrustrowanym ni to lisem, ni torbaczem, nikomu się nie uśmiechało.
- Taaa? A to glizdoń! To ja z wami chłopaki lecę. Pokażecie mi, jak się do niego dostać. Już ja mu zrobię z ryje strudel jabikowy - Crash aż się zasapał.
- A myślałem, że powie jesień średniowiecza - zdziwił się Kali.
- To by sfurat pasowało do okoliczności przyrody - zadumał się Loki.
- Krwawy gałgan flaków też by pasowało - dorzucił Koso.
- Nie filozujcie, tylko biegiem do teleportu. Spadamy! - zadecydował Ścisra.

I tak oto kolejny raz niezłomna ekipa zg(Red.)ów przywróciła równowagę w tym jakże niebezpiecznym, pełnym pułapek i pokemonów świecie. Wiemy też, dlaczego Crash, mimo wykupienia przez Gatesa, nie doczekał się porządnego platformera. Po powrocie do redakcji zg(Red.)zi zapadli w dziwny letarg. Jutro obudzą się z potężnym bólem głowy. Ale za miesiąc znów odbiorą telefon! □ [spisał kronikarz Myszaq]

DVD News

To, że powstaje trzecia część przygód włamywaczy Dunego Oceana, o tytule "Ocean's 13", wiemy już wszyscy. Pytanie za to - kto wzbogaci mega gwiazdorską obsadę? Al Pacino! Zagra on okrutnego i bardzo wpływowego właściciela kasyna oraz sieci hoteli w Las Vegas. Może więc być ciekawie. Swoje postacie ponownie ożywią też Clooney, Pitt, Damon i Garcia. Ten ostatni z Pacinem pojawił się już w trzeciej części "Ojca Chrzestnego". Czyżby reżyser szykował teraz jakąś małą aluzję do tamtej fabuły? Byłbym za... Nową kobietą tej odsłony przygód złodziejskiej szajki zostanie Ellen Barkin. Scenariusz napisali twórcy skryptów do "Hazardzistów" i "Ławy Przysięgłych", więc liczę na mocne spięcia między postaciami. Być może w epizodzie zobaczymy też Angelinę Jolie, którą na plan chce koniecznie ściągnąć Pitt. Przy okazji - powstania trzecia część "Tomb Raidera". Ma być bardziej dojrzała i mroczna. Angelina podpisała już kontrakt, że jak tylko urodzi dziecko, zaraz zacznie ostry trening fizyczny. No, dobra - dajmy kinowej Larze jeszcze jedną szansę. [myq]

Ronald Emerich, światowy specjalista od sprowadzania na Amerykę zagłady w różnej postaci ("Dzień Niepodległości", "Godzilla", "Pojutrze"), postanowił zmierzkować prahistorię. W jego najnowszym "10 000 B.C." (czyli tyle właśnie lat przed Chrystusem) zobaczymy podróż młodej dziewczyny żyjącej w pierwotnym, ludzkim stadzie. Będą dinozaury, polowania na mamuty, a na koniec Emerich pewnie na wszystko zrzuci wielki meteoryt. Szykujcie się na spektakularne efekty i zaczej standardową fabułę (pomijając małpoludów jako bohaterów). Aktorzy średnio znani, bo i tak będą cały czas grać w potrzej charakteryzacji. Całość pod skrzydłami Warner Bros. No to czekamy. [myq]

Aronofsky, reżyser odpowiedzialny za mocne "Pi" i "Requem dla snu", a kończący właśnie "Źródło" z Jackmanem, zapowiedział nowy projekt - historię polowania na Szatana. Wprawdzie tylko go wyprodukuje, ale fabuła brzmi ciekawie. Otóż najsłynniejszy na świecie myśliwy w pewnej, zapomnianej przez czas wiosce, znajduje prawdziwy manuskrypt. Daje on szanse schwytania najbardziej przerażającego drapieżnika - Belzebuba. Facet kierowany chęcią sławy podejmuje wyzwanie. Całość będzie chrześcijańskim horrorem (wątki chrześcijańskie) i zostanie nazwane "The Hunt". [myq]



MYSZAQ: Witka-wbitka. E3 za nami. Kojima rozdawał na nim ulotki, za powstanie ekranizacja MGS'a, ale Uwe Boll nie będzie miał z nią nic wspólnego... Czyli jego anty-sława anty-rezysera robiącego anty-ekranizacje gier dotarła nawet do Japonii. Niezły jest. Hideo tymczasem zapewnił o dużej, hollywoodzkiej produkcji. Pewnie Sony sypnie groszem, jeśli takie np. kinowe "Halo" nakręci ludzi na kupno trzeciej części gry (X360). Robi nam się z tego jedna, wielka, złożona machina. O ile wydaje coraz większe, udane produkty - niech się kręci! Ktoś tam przebąkuje o serialu na podstawie GTA, ekranizacja Drivera jest w drodze, na podstawie filmu "Piraci z Karaibów" powstanie masowy erpeg, a my w kinach zaraz dostaniemy "Silent Hill". Naprawdę fajnie być graczem! Tylko niech Uwe zajmie się wyplataniem wiklinowych koszy i nia kończy już zaczęstego "Postala" oraz "Far Cry". Plisi Możemy tego nie przeżyć.

REGION DVD

KISS KISS, BANG BANG

Lubię kiedy film bawi się z widzem aluzjami, cytatami przawrotnością wątków I choć początkowo "Kiss Kiss, Bang Bang" robi to trochę w zbyt zagmatwany, nia do końca zrozumiały sposób (przytyki w stronę amerykańskiej branży, złożona fabuła) to z czasem się rozkręca I miejscami wchodzi na wysokie, brutalno-zabawne obroty Robert Dwoney Jr za swoim mętnym, non stop nawalonym wzrokiem od razu zyskał moją sympetię Tym bardziej że jest tu drobnym złodziejaszkiem, nie potrafi się bić, za to ładować w kłopoty jak najbardziej no i zupełnia przypadkiem wygrywa filmowy casting Przez kryminalną intrygę, która się oczywiście zawiązuje, ciągnie go Val Killmer - twardy, błyskotliwy, zawsze wiedzący co zrobić detektyw. To co, że ma przezwisko "Gaj Perry"? Na pytania czy jest ten-teges odpowieda "No co ty Je po prostu uważam że to świetne kaywal". I cały film jest taki - bawi się konwencjami, postaciami, transportowaniem trupów Wciąga, także ze sprawą kilku strzelanin i ponętnych pań. A i owszem! W końcu za reżysenę odpowiada Shane Black, twórce scenariuszy do "Zabójczej Broni" z Gibsonem, czy "Ostatniego Skauta" z Willisem Dzieja się dużo i naprawdę czuć, że facet lubi tę robotę Moza czasem trudno połapać się w kolejnych wątkach, ale pod koniec wszystko zgrebnie się układa Potrzebe trochę skupienia i spacyficznego poczucia humoru Z dodatków polacam sprawdzić gagi, jakie aktorzy odstawiali na planie Widać, za i im udzieli się ten prześmiewczy klimacik ☐ [myszeq]





dystrybucja Warner Bros Poland
reżysena Shane Black
występują Val Killmer, Robert Downey Jr , Michelle Monaghan, Deanna Dozier
dźwięk Dolby Digital 5 1
gatunek czarna komedia
czas trwania 99 min

Najciekawszy moment: wejścia Val Killmera, sekwencja końcowa
Dodatki: komentarze aktorów, materiał z planu, zwiastun

FILM 8- DODATKI 7

JARHEAD - ŻOŁNIERZ PIECHOTY MORSKIEJ / JARHEAD

Świetnia dobrana muza, niesamowite zdjęcia podejścia do tematu wojny baaardzo odległe od wybuchających naokoło granatów i walących się budynkow Oto 'Jarhead" Histona kilku amerykańskich Mannes, którzy jadą do Iraku uczestniczyć w przygotowaniach do operacji Pustynna Burza Jadą gotowi wellć do każdego, kto nia ma munduru uszytego przez małe, tajwańskie rączki na zlecenie rządu USA Tam jednak ścierają się z wojenną rzeczywistością, czekaniem, wreszcie z samymi sobą W meskach gazowych udają Vadera, straszą reporterow, podpalają skład amunicji, oglądają Czas Apokalipsy" W końcu pewnego dnia ruszają na tront. Sam Mendes, twórca bardzo udanych 'Amencan Beauty" i "Droga do zatracenia" znów udowadnia, że umie robić kino we własnym stylu, nie pozbawiona ironii humoru, ala tez mocnego przesłenia A przy tym pełna zapadających w pamięci widoków płonące szyby naftowe, deszcz ropy przesłaniający słońce, nalot amerykańskich myśliwców Jake Gyllenhaal (tak, to ten od ostewionych kowbojow z pewnej tajemniczej góry) świetnie sprawdza się jako zaskoczony prawdziwym wymiarem wojny rekrut, a Jamie Foxx (ostatnio 'Ray" niebawem 'Miami Vica") w pełni oddaje dzikt fanatyzm zaprawionego w bojach dowódcy Samo wydanie DVD wypada dość ciekawie - mozna rzucić okiem na wojanne wizje Mannes, posłuchać wypowiedzi reżysera Polecam, choć zaznaczam - tutaj moc nie tkwi w ilości wywalonych pocisków ☐ [myszaq]





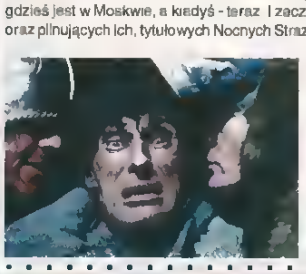
dystrybucja ITI
reżysena Sam Mendes
występują Jake Gyllenhaal Jamie Foxx, Peter Sarsgaard Scott MacDonald
dźwięk Dolby Digital 5 1
gatunek wojenny
czastrwania 118 min

Najciekawszy moment: wszystkie z podkładem muzycznym, płonąca ropa
Dodatki: komentarze twórcow, fantazje głownego bohatera, pełne sekwencje wywiadow, 11 usunietych scen, zwiastuny

FILM 8 DODATKI 8-

STRAŻ NOCNA / NOCZNOJ DOZOR

Rosyjski mika Jest w nim naprawdę sporo elementów Na przykład ścierające się ermie rycerzy i odrzutowe ciężerówki Są mroczna niamal artystyczne sekwencja jak z dobrego horroru I kilka tandetnych akcji rodam z taniego kina sience-fiction Są niejednowymiarowe postacie i dialogi, które nia wnoszą nic, ze to solidnie przynudzają Wszystko na podstawie bardzo popularnaj u naszych wschodnich sąsiedów powieści "Straz Nocna', bo o tym filmie mowa, odniosła tam gigantyczny aukces i juz powstała kontynuacja Fabuła przedstawia odwieczną wellkę sił ciemności i światła które starają się pozostać w równowedze Istnieje jednak przepowiadnia, która mówi, ze gdzies, kiedyś narodzi się ten Wybrany, który przechyli szalę na jedną za stron To gdzieś jest w Moskwie, a kiedyś - teraz I zaczyne się wyścig obu legionów (wszelakich odmieńców, wampirów, czy czarownic oraz pilnujących ich, tytułowych Nocnych Strazników) Kto odnajdzie mistycznego chłopca, kto przeciągnie go ne swoją stronę? Odpowiedź wcale nie jest prosta Przy niewielkim w porównaniu z Hollywood, budzecie uzyskano naprawdę dobre efekty komputerowe Trafi się wprawdzie pere uproszczeń i popychania plastikowych modeli ale przeciaz nie można mieć wszystkiego Widać tez mocne cięcie książkowych wątków i średni warsztat reżysera (film generalnie nie jest równy) Mimo to warto "Straz Nocną" zobeczyc To kino ma potencjał ☐ [myszeq]





dystrybucja Imperial
reżysena. Timur Biekmambietow
występują Konstantin Khabensky, Vladimir Menshov Manya Poroshina
dźwięk Dolby Digital 5 1
gatunek horror/fantasy/akcja
czastrwania. 110 min

Najciekawszy moment: Interwencje Strażnikow
Dodatki: komentarz audio, zapowiedź sequela "Straz Dzienna", zwiastun

FILM 7- DODATKI 4

Powstanie kontynuacja "Garażki" z Alem Pacino i Robertem De Niro! Kontynuacja, ale konsolowa - w postaci gry. Fabuła miałby się zaczynać w momencie finałowego starcia dwóch głównych aktorów. Dość zaskakujące rozwiązanie, bowiem jak wszyscy pamiętamy - jeden z nich zaraz ginie A podobno w grze będzie można wybrać spośród tych dwóch bohaterów. Rozmowy z De Niro trwają. Na podobnych zasadach ma także powstać rozwinięcie filmowych przygód Hellboya, a Clint Eastwood właśnie daje się skusić na elektronicznej wersji "Brudnego Harrego". Czyżby nowa moda w Hollywood? [myq]

"Silent Hill" okazał się najlepszą ekranizacją gry komputerowej w historii. Owszem, nie jest to produkcja idealna, w kilku miejscach można było to lepiej poukładać, ale niewątpliwie Christophe Gans się spisał. Dlatego też wyreżyseruje kinowy... "Onimushę"! Nieźle. Kostiumowe, pełne sen wulk "Braterstwo Wilków" wyszło mu naprawdę udanie, stąd teraz liczymy na wysoki poziom, bądź co bądź trochę podobnego w założeniach projektu. A może uda mu się namówić Jeana Reno? W końcu też Francuz. [myq]